
动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2013
61
ジュウイチカツ
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
光盘定价25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
青岛幻梦动漫同人祭
4GB DVD光盘
NICO动画月月报10月号视频
片道勇者
東方サッカー２
Rogue Legacy
霜月はるか新专辑
『レムルローズの魔女』
跨越日常与非日常的境界线
『境界的彼方』与『京骚戏画』的圣地之旅
解读幻想乡的"新势力"与"第二巫女"
东风谷早苗一设相关考察
"世界第一的公主殿下"与『罪恶王冠』
redjuice，32岁开始的名画师之路·前篇
机娘如此多娇，少年把持得住吗
轻小说改编新番『机巧少女不会受伤』
检验你妹控功力的时刻到了！
『妹』系列三部曲与妹世界的求道者
2013不可动摇的前三甲作品，历史与穿越中的爱恨情仇
日本古装GALGAME『忠臣蔵46+1』全面介绍
2 东方地灵殿 古明地恋全身纸膜
3 中国原创同人海报x2
『境界的彼方』海报x1
『霹雳Q娃』海报x1
从『魔王勇者』到"下岗勇者"漫谈
红火了一整年的"魔王×勇者"BOOM盘点
1 东方幻想历2014豪华升级
精美铜版纸加硬纸壳台历
東方幻想暦
暴走天元再临?！今石洋之破廉耻出击
TRIGGER全力投球作品『斩服少女』
风靡P站的二次元卡牌页游，今天你刷到了第几只岛风?
『舰队收藏』军武萌文化新霸权


进击调查团
attack on titan
从山沟里闯出的大巨人，竦山创大进击
Revo与他的Linked Horizon
泽野弘之与《进击的巨人》的强强联手
解析世界之谜
统一的语言文字
发达的工业与落后的科技
教团的权力
各兵团的作用
三堵墙的建造年代？由谁所造？
奇怪的三位数究竟代表什么？
《进击的巨人》全方位考察与谜团研究
德味？城镇中的建筑物
绝对王权上的考究，墙壁内的政治体系
二次元狂热编辑部倾力打造
《进击的巨人》完全解析本
2013年12月，全国上市
定价：49.8元

二次元狂热

2013 年 ジュウイチガツ / 61



本期封面作者：宫崎病 SOUL
本期封底作者：芸

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
发行总监：美子

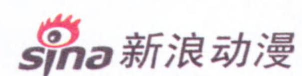
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



首席网络合作媒体



合作同人社团











光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画月月报 10 月号视频

【音乐欣赏】
霜月はるか新专辑『レムルローズの魔女』
「革命機ヴァルヴレイヴ」OP3+ED3
『魔法少女まどか☆マギカ』剧场版新篇 OP+ED
『勇者になれなかった俺はしぶしぶ就職を決意しました。』OP
『機巧少女は傷つかない』OP
「COPPELION」 OP

【游戏精选】
片道勇者
東方サッカー2
Rogue Legacy



安卓客户端



苹果客户端

Contents 2013

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **二次元资讯**
蛋疼囧新闻

P006 **动画速递**
明年动画新番情报

P008 **NICO 动画**
NICO 动画月月报 10 月号

P010 **萌文化**
跨越日常与非日常的境界线
——『境界的彼方』与『京骚戏画』的圣地之旅

P016 **东方专区**
于奇迹之地吹起的灵风
——东风谷早苗一设相关考察

P024 **萌绘师**
“世界第一的公主殿下”与我
——redjuice，32 岁开始的名画师之路・前篇

P034 **网页游戏**
放在拂晓水平线上的花
——卡牌类网页游戏新霸权『舰队收藏』

P044 **业内采访**
走进异世界的天籁
——梶浦由记香港采访

P046 **动画研究**
暴走天元再临？！今石破廉耻重斩 KILL la KILL
——浅谈 TRIGGER 全力投球作品『斩服少女』
今宵更待雪月花
——『机巧少女不会受伤』综评

P066 **本期特辑**
勇者不打怪，魔王不使坏
——红火了一整年的“魔王 × 勇者”BOOM 盘点

P078 **人形新评**
华丽飘逸幽灵公主——西行寺幽幽子

P080 **游戏研究**
忠勇义烈，皓月无云
2013 不可动摇的前三甲作品『忠臣藏 46+1』评点

P096 **二次元创造**
妹控们的嘉年华
——『妹』系列三部曲与妹世界的求道者

P108 **同人新作**
『BLUE/FACE』
『SEASON 四季』
『NEKONEKO の手机恋』
间隙核弹

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1. 把回函邮发到北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
2. 填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3. 登陆新浪微博，发微博时加上＃二次元狂热＃的话题。

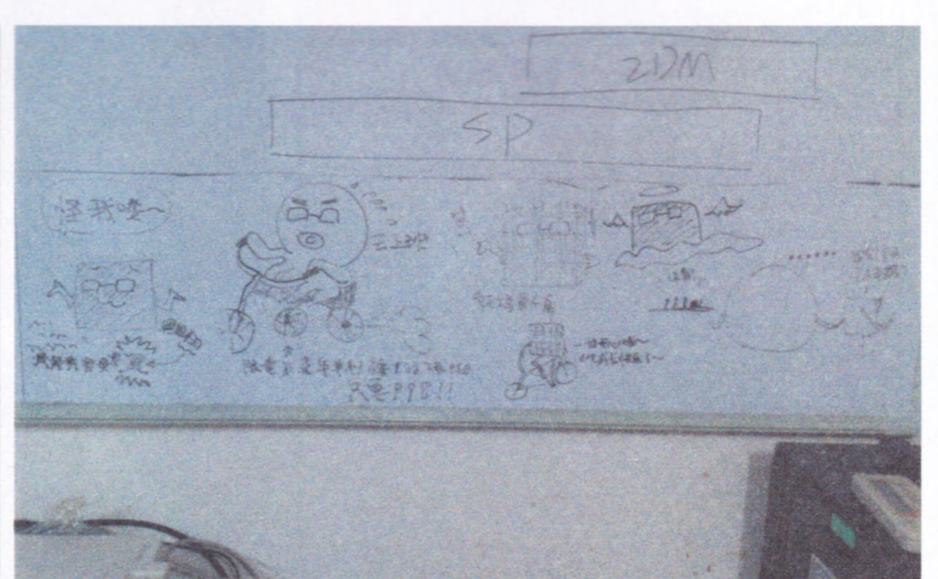

▲图 KD

寒冬将至，无人幸免——————（深沉）

这个月没有太多能说的，就聊聊编辑部的同学们吧。首先，继仅今年出完蛋了的国王大婚之后，我们的美编少女 orangec 也被赋予了人妻属性，大家快鼓掌！（吧唧吧唧吧唧吧唧）然后，就在新番『飙速宅男』动画刚开播前，白石少年刚买了一辆入门级自行车，走上既宅计划的第一步，准备开始玩骑行。随后千华老师也受他影响跟进买车……据说玩得挺开心的。不过比起以锻炼身体这种健康向上的目的进行长距离骑行的少年相比，老师不过是骑车到近郊的景点去游玩实在是弱爆了。（顺便河蟹子更担心帝都这种空气质量骑车究竟对健康有没有好处 233




62 期封面作者：TID，出自『Lightroom』（TID's Lab 出品）
62 期封底作者：TID，出自『幻想战线』（隙间核弹出品）



美编妹子表示画腻触手（JEDI）了，开始对其他几位伙计下手。大家不妨猜猜谁谁 ww

[本期开奖时间]

由不是任豚的白石抽到的本期中奖读者是 广西玉林 的 黄紫依 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱（Jediliao@Gmail.com），并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（上一期奖品是『古书堂事件手帖』小说第一卷的官方中文版。）



下一期奖品是轻小说『万能鉴定士 Q 的事件簿』第一卷的官方中文版（奖品由天闻角川提供）。在这里请大家注意参加抽奖最好能写上真实姓名和联系方式！（顺便提醒上期中奖读者还没前来认领奖品哦！）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[寄语选登]

包继源　性别：男　广西南宁

在 30 号那天买到这期二大妈的时候对于编辑部被 59 式多功能卫星歼击车碾压的疑虑终于打消了。

：由于一些比海还深的原因，60 期上市晚了大概 10 天，再加上各种动荡，大批读者都来询问情况，在这里先感谢大家关心啦。另外还是由于那些比海还深的原因，大家拿到这期的时候也应该比平时晚了大段时间，我们之后会加快进度尽早恢复正常时间的。

李拾成　性别：男　天津市

被杂志勾引了去接触『弹丸论破』，小说已经全部补完，游戏等待中……大学狗很忙的。多多加油，请不要步入『XXXX』的后尘哦。不然很多人会伤心的。

：竟然会先补完小说再等游戏……（不过看过动画也没问题的样子）游戏的话目前 PSV 上把 1 代单独抽出来汉化的情况还真是比较少见呢。希望中文版能走好。另外上期黑白熊的置物袋好用吗～抢了 3 个挂家里好棒的 w w w

沉默的 Y　性别：男　广东广州

我的新浪微博刷屏信息成功地实现了从智龙迷城到百万课金王到再到舰娘的进化过程，真是可喜可贺。最近也在基友的怂恿下忍不住去尝试了一下……水很深啊。妹子萌死了，系统还需要慢慢研究。

：大概是由于舰娘对语言和网络要求有些门槛，我们这边还没有出现百万亚瑟王那种程度的刷屏，不过的确有相当大数量的朋友都在玩。由于我们本期和『萌氏防务』第三期上都会有相关介绍，所以千华老师和白石少年都去尝试了一下，不过据说最近游戏新作太多，没有太多精力投入进去的样子……

七岛风神 性别：男 北京

作为一个自行车宅，很激动看到『飚速宅男』这样的动画出现啊，而且超有趣的。抛开个人喜好，看这个片子竟然有种『灌篮高手』和『网球王子』综合起来的感觉……说起来在2DM什么时候能做一个自行车或者骑行的专题呢-w-（虽然我也觉得可行度不高）。记得以前有过一个痛车制作教程（不是四轮的那篇！），当时看了也挺激动的，不过没能力动手。（弱爆

：『飚速宅男』的确很有趣，不过『灌篮高手』和『网球王子』综合起来是一种什么感觉啊！……好吧，其实大概明白是想说基和燃结合起来的感觉吧，嗯。自行车专题什么的实在太有难度了，在『飚速宅男』动画化之前河蟹子还不知道有以骑车竞速为题材的漫画呢==

Refrian 性别：男 上海

我是通过动画才认识『海王星』这个系列的，有点后知后觉的意思，虽然到现在我也没有PS3和PSV（只能在网上找实况录像看），但是现在超级沉迷这个系列了。虽然看到别人评价和本期专题都说道作为游戏有很多缺陷，但我真的感觉能看到这么一群傻妹子在屏幕里卖蠢就觉得好幸福w

：好吧，不得不说『海王星』这动画的确是很成功的，虽然制作并不算特别好，但却让很多观众都了解到这系列里了。就说了以前一直对这个系列嗤之以鼻的千华老师最近也在猛刷PSV的重制版，据本人说是"被这该死的系列给挟持了……"（不过我们都表示这是傲娇的表现而已。

罗可人 性别：女 北京

既然编辑部都在帝都就不要在资讯里放那么多魔都的东西嘛~介绍帝都的宅的去处也很有趣啊，比如新源里的屋根里、五道口那家KTV。

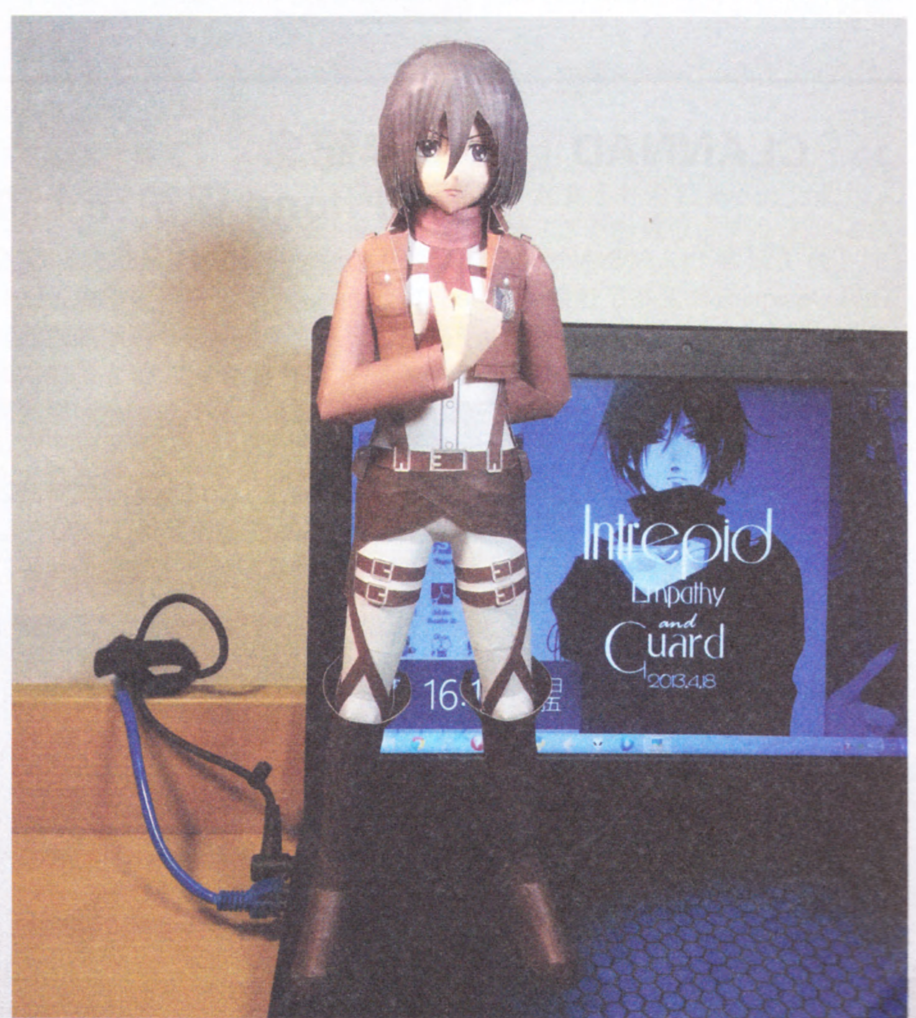
：↑↑好了，已经介绍了，任务完成~（作死。我们毕竟是面向全国读者的呀，也不能只顾自己嘛，在帝都也可以了解一些其他地区的动态。而且这些据点事先不征求同意也不能随随便便就能介绍的啦。



许齐瑶 性别：女 四川成都

10月5号成都THO东方only展，主办给每个摊位桌边都插上了2DM送的永夜抄灯笼，让人会心一笑。

：……之前有人在官方网店上一口气买了几十个灯笼，果然是大手！



献出心脏吧！上期的三爷纸模大家做出来了吗？（制作 by MADAO_Mu）

Real Onion News in 3D World 蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控　责 /JEDI



日本秋季紫绶褒章　大友克洋榜上有名

2013年11月2日，每年春秋2次由日本政府颁发的授勋获奖名单公布，紫绶褒章（しじゅほうしょう）的其中一枚颁发给了现年59岁的大友克洋。官方的颁奖理由是“一直以来，他作为漫画家和动画电影监督而不断努力着，那压倒性的画功描写和构图、故事的构筑力、敏锐的映像感觉等使得他发表了诸多优秀作品，引起了国际瞩目的关注，为我国艺术文化的发展作出了非常大的贡献。”这也是紫绶褒章自1998年高畑勋监督之后又一次授予了动画制作人，包括此次在内，在动画领域授此勋荣的至今只有久里洋二、古川肇郁、高畑勋和大友克洋四人。

秋之授勋是根据日本1881年的授勋条例，制定了红绶褒章、绿绶褒章和蓝绶褒章三种褒赏，紫绶褒章则是在1955年开始设立的，其授勋对象是在学术、艺术上的发明、改良、创作等方面做出显著贡献的人。在2013年共有16人获此殊荣。

大友克洋在1973年以漫画家的身份出道。从1983年开始相继发表的『童梦』、『AKIRA』等获得了高度评价。而1988年开始，他自己作为动画监督将『AKIRA』剧场版化，这部作品此后在国际上受到了电影、科幻、动画从业者、创作家们的压倒性好评，对于大友克洋的创作活动也产生了重要影响，2005年他被法国政府授予了艺术文化勋章骑士奖。其最新执导的『火要镇』在2012年6月法国阿讷西国际动画电影节上正式上映，并获得了第16届文化厅媒体艺术节动画类大奖、第67回每日电影奖的大藤信郎奖。



黑篮漫画卖过两千万 威胁事件十月又抬头

近日，『黑子的篮球』原作漫画贩卖总数统计突破了2000万本，成为今年年度内系列漫画贩卖榜继『ONE PIECE』和『进击的巨人』之下的排行第三，同时TV第二季也在10月开播。不过与这两条消息同时到来的是进一步的威胁信息。

黑子篮球相关被威胁已经不是一次两次了，起初作者就一直收到恐吓信和疑似危险物品，在动画开播后制作方和电视台也受到过类似威胁。在2012年12月的C83上，COMIKE准备会就因收到了威胁信等而取消了『黑子的篮球』的一切相关贩卖，并且草木皆兵地大大加强了安检措施，年底的集英社年会上也因威胁而将『黑子的篮球』的展示和贩卖全部取消。在本次最新的威胁信中，威胁犯人宣称将在作者的母校上智大学的学院祭最终日作出动作，我们可以预测届时又是一场风声雷动的安检或是直接取消活动了。



『CLANNAD』10周年纪念　土豪iPhone保护壳上市

为了纪念『CLANNAD』发售10周年，Key与iPhone保护壳制作商Gild Design合作发布了这款iPhone5、iPhone5s用纪念手机保护壳。该制品由杜拉铝制作，这种材质一般用于航空航天工业，是轻量兼顾耐冲击的材料。这款保护壳号称“被车碾过也不会受损”，同时重量仅仅31克。保护壳的的背面激光蚀刻有『CLANNAD』10周年纪念图案，分为黄金色和银灰色两种，同时附属带有Key图标的耳机塞。

既然是给iPhone5用的，价格自然不会太亲民。Gild Design的商品以往的价格均在9000円左右，而这款纪念保护壳的售价更是高达11970円。商品附带冲击吸收材料、专用螺丝扳手、铝制螺丝等配件，土豪宅们快去订购吧……



中二玉子Free境界　京阿尼感谢祭速报

京都动画粉丝感谢祭“京アニ&Do C・T・F・K 2013”预定于2013年11月30日在都市勧业馆举办，这是京都动画与原旗下大阪工作室的“AnimationDo”共同举办的活动。本次将会展出『中二病也要谈恋爱！』、『玉子市场』、『Free！』、『境界的彼方』等四部作品，活动名之中的“C・T・F・K”就是对这四部作品开头字的缩写。

活动内容包括以作品为主题的展会，在当天将于11:30开场，12点开演『境界的彼方』主题舞台活动，包括主要角色的声优出演，DRAMA公开录音，原创故事的现场朗诵，主题歌曲演唱等；14:30开场15点开演的是『中二病也要谈恋爱！』第二季的舞台活动，包括声优亮相、主题歌演唱与第一集的先行上映等。届时会场将展示大量珍贵画稿、美术设定等，并将请来几部作品的监督进行现场访谈等活动。

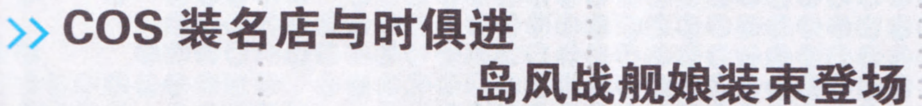


>>相隔 12 年经典重制『NOIR』BD-BOX 发售决定

由真下耕一和梶浦由记合作，于 2001 年播放的动画『NOIR』在 12 年后决定 BD 化，制品将包括全 26 化的动画、特典和英文版替换用语音，定价 34800 円，亚马逊售价约 28000 円。

虽然是冷饭重制，但为了纪念该商品的发售，官方也预定在 12 月 14 日举办宣传活动。为雾香配音的桑岛法子和为米蕾优配音的三石琴乃将会出席活动，并进行现场脱口秀，会场还会进行作品的赛璐璐原画、杂志使用的版权画原画等贵重纪念品抽奖，有兴趣的读者可以去关注一下。

『NOIR』与续作『MADLAX』、『EL CAZADOR』合称美少女枪战三部曲，是由真下耕一监督的原创动画作品，当年在国内还有『黑街二人组』等译名。由梶浦由记制作的音乐是当初非常强大的卖点之一。虽然描写的是黑社会内容，但该作品也是百合类剧情的先锋之作，曾于 2007 年发售过附加英语音轨的 DVD-BOX 重制版。



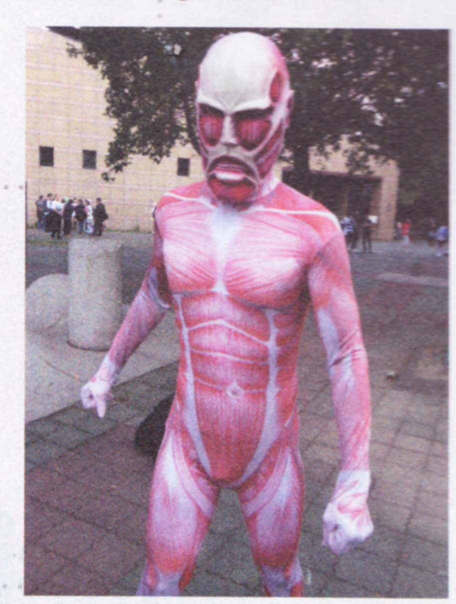
>>COS 装名店与时俱进 岛风战舰娘装束登场

上期我们介绍了著名 COSPLAY 服装制作品牌 COSPATIO 将于 12 月发售『魔法少女リリカルなのは The MOVIE 2nd A's』中的高町奈叶装扮，而这次介绍的是预订于年底发售的『艦これ』中的岛风装扮服装。这次的装扮是一般性质的量产型商品，从售价上比奈叶那身要便宜很多，售价含税 43050 円（哪里便宜了！），坑钱用的零售配套发饰和之前一样同时发售，含税价 5040 円。官方品都这种价格，怪不得无论是天朝还是 11 区，COSER 大多选择自己做服装呢……





>>亚洲动漫创作展 PetitFancy 19 热报



第 19 届亚洲动漫创作展（PetitFancy）于 10 月 26 日、27 日在台湾大学综合体育馆一楼举办。本次展会除了同人本周边贩卖外，还吸引了大量 Coser 参加。亚洲动漫创作展 PetitFancy 每年 4 月后半、10 月后半举办两届，是台湾乃至亚洲规模最大的同人漫展之一，每届都有大量日本和香港动漫迷到台湾参展。本届展会最大的看点是火遍 11 区的『艦これ』，大量的同人本和 COSER 纷纷登场，如『进击的巨人』和 V 家等 COSPLAY 也非常之多。不过逼真度如右图中这位仁兄就……

>>又在一起真不好意思 ピコ&赤飯上海演唱会 12 月唱响魔都

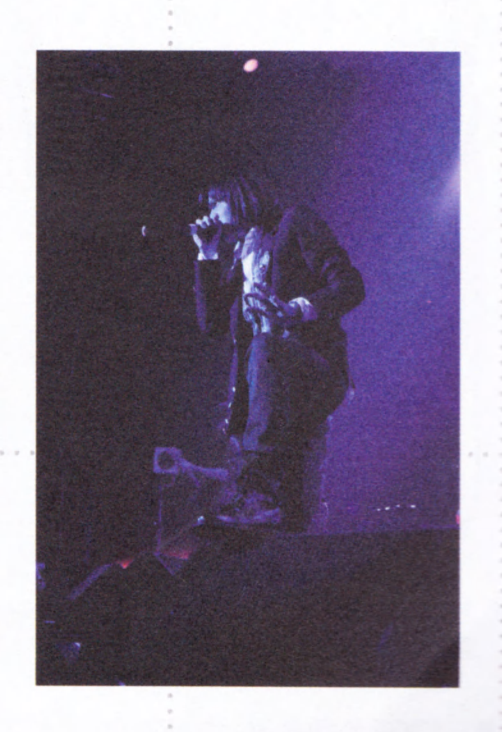
两位广为人知的日本 niconico 翻唱歌手ピコ（已出道）和赤饭，将于 2013 年 12 月 29 日星期日带上他们的乐队（键盘 -samfree、吉他 -ヤス、贝斯 -okamu 以及鼓 - リョータ）在上海艺海剧院举行一场激情四射的演唱会。而本场演唱会的标题，是经由ピコ和赤飯团队的多番深入研究最终确定为「赤飯 x ピコ 2 マンライブ またコラボするとは情けない Live in 上海」（赤饭 x piko 双人演唱会 又在一起真不好意思 live in 上海）。在各位看来这标题是不是很熟悉呢？没错！这就是从今年 6 月 27 日他们“小别重逢”在 nico 上传的合作动画「しんでしまうとはなさけない！歌唱」中得来的标题。这个集双方想法孕育而成的标题已经透露出满满的诚意了！届时这两位两声类歌手以及他们的乐队会在舞台上会擦出怎样的火花呢？！

本活动票价已公布：VIP 980/580 元 /480 元 /380 元（VIP 票福利：参加演唱会结束后的专场签名会，两位艺人签名各 1 个及握手资格），订票可以登录：http://tuzizhizhi.taobao.com

更多相关消息请持续关注源子文化的官方微博及网站，或加入演唱会 QQ 群：260622796。

演唱会具体消息：
演出主题：赤饭 ×PIKO 双人演唱会 又在一起真不好意思 live in 上海
演出时间：2013 年 12 月 29 日 19：30 开始（2 小时或以上）
演出地点：上海艺海剧院（静安区江宁路 466 号）
演出规模：999 座
官方网站：www.yz.gz.cn
官方微博：@ 源子文化
官方微信平台：ACG-FC
咨询电话：020-87562998
官方订票网店：
tuzizhizhi.taobao.com
官方开放预订时间：
11 月 6 日晚 21：00 开订▲







偶像动画新时代！

■文/windchaos
■责编/如月千华、JEDI ■美编/迷

Love Live! 第二期

Love Live!第2期

时间：2014年春
原作：矢立肇
人物设定：西田亚沙子、室田雄平
系列构成：花田十辉
动画制作：SUNRISE

Cast:
高坂穗乃果 新天慧海
园田海未 三森铃子
南小鸟 内田彩 等

由SUNRISE、Lantis、电击G’s Magazine共同发起的企划『Love Live!』的第2期动画将于2014年的春天开始播映。在2013年1月的动画1期播放之后，日本方面『Love Live!』的人气颇有要后来居上、甚至反超另一部偶像动画『偶像大师』的趋势。不仅手机游戏目前已经下载量超过100W，完成了光靠一款游戏就拯救了一家游戏公司的奇迹。第5次总选举、第6张Single、层出不穷的手办以及PSV游戏化的消息层出不穷，而且PSV游戏还要出三个版本。真是好的地方不学，隔壁『偶像大师』骗钱的功夫倒是学了不少。

作为系列从『电击G’s Magazine』发家至今3周年企划的重要一环，『Love Live!』二期动画预定于2014年春天开播。按TV动画一期的剧情，二期动画必然会涉及到μ’s的成员参加“Love Live!”学园偶像比赛的剧情，为了不让学校废校而努力争取名次剧情怎么想都会很燃。作为比赛当然少不了对手的戏份，作为一个喜欢把决定权交给观众的系列企划，μ’s的对手自然也是交给观众们去设计，在最新一期的『电击G’s Magazine』中于是就能看到让观众设计其它学校偶像的企划。看来要等到明年春天『Love Live!』TV动画二期的具体消息还得等上一段时间。届时，一定又能听到μ’s青春的旋律！



围观宽叔最新「遗作」！

Wake up,Girls



Wake up,Girls

监督：山本宽
音乐：神前晓
脚本：待田堂子
人物设定：近冈直
系列构成：待田堂子
动画制作：Ordet、龙之子

山本宽最新作，同时又是偶像题材的作品，怎么可能不备受瞩目。大家都擦亮了眼镜等着看重新定义了“遗作”和BD贩售最小单位Frt的宽叔这次如何重新定义“偶像动画”。当然依宽叔这性格新作的消息没放出多少自己就已经先嘴炮起来了，一会在推特上说出了“我们是挑战者。在这个偶像全盛、偶像动画全盛的时代，我做的事被称为步其后尘也是理所当然的。不过，就是因为如此，我更加想要往前迈进。我深信着偶像还有着无限的可能。所以我要做这部动画。这份意志，不会输给任何人。”这样的豪言壮语。一会又说想通过『Wake up,Girls』这部动画让动画实景地的仙台成为偶像宅圣地巡礼的对象，到时候希望仙台能给自己建一座铜像。

先不去管宽叔嘴炮不嘴炮，还是来看看『Wake up,Girls』实际的情报：与神前晓在音乐上的合作算是本作最大的亮点，而宽叔这次除了监督外更是对作词发出了挑战，总觉得宽叔离麻枝准、志仓千代丸这类全能大神又进了一步。『Wake up,Girls』讲述了7个10多岁左右女子高中生的故事，与『偶像大师』、『Love Live!』这类群像剧不同，『Wake up,Girls』的故事主要围绕一个Center而展开。作为偶像动画的另一个亮点自然是音乐，不但神前晓可能会还原早期“偶像歌曲”的曲风，作为一个新的偶像团体作品中还会翻唱诸如初音、『凉宫春日』这类经典曲目。目前本作的声优确定在avex和81produce的新人中选拔。到底本作是捧出一个新的平野绫还是重新定义最小单位呢？God Knows。

拟人超级系萝卜!

Robot Girls Z



Robot Girls Z

Staff:
监督：博史池畠
原作：永井豪
系列构成：兵头一步
制作：东映动画

Cast:
魔神Z：本多真梨子
大魔神：水瀬いのり
UFO机器人：荒浪和沙
盖塔：内田真礼
钢铁杰克：津田美波
大空魔龙：高冈香

对于萝卜控以及机战的爱好者来说，『魔神Z』、『盖塔』、『大空魔龙』这些东映动画的萝卜经典一定是耳熟能详，能看到这些作品的机体同时出现在同一部作品中混战也是历来机战的乐趣之一。想看魔神Z、盖塔这些机体在一部动画中对战?『机器人少女Z』能够满足你。你还想看美少女卖萌?『机器人少女Z』同样能满足你。因为『机器人少女Z』就是这样一部把东映经典萝卜动画美少女拟人化的一部作品。

『机器人少女Z』的四格漫画最早从2009年6月30日开始以每周一回的速度开始连载，经历了3年8个月后于2013年2月全192回连载完结。动画版『机器人少女Z』定于2014年1月按每话10分钟全9话的形式进行放送。『机器人少女Z』的故事发生在靠近东映动画本社东京都练马区的大泉学园光子力村中，主要出场的角色为永井豪原作『魔神Z』中的机体拟人，故名为『机器人少女Z』，在Z之后以『大空魔龙』系列为主角的『机器人少女Team T』的动画也在同时企划中。目前动画已经公布了一段5分钟的第0话PV，PV中我们可以看到一群由魔神Z、大魔神这些机体拟人化后的美少女们边高喊着原作中的名招式台词一边战斗的情景。相信对于这些萝卜片爱好者们看到这样的情景一定会会心一笑。在这个舰队拟人化、游戏主机拟人化动画都能够大获成功的今天，相信『机器人少女Z』中美少女们喊着马春花之类的绝招台词，一定是件有意思的事情。

魔法战斗轻小说改编!

魔法战争



魔法战争

Staff:
原作：スズキヒサシ
监督：佐藤雄三
人物原案：瑠奈璃亜
人物设定：江畑諒真
音乐制作：flying DOG
动画制作：MADHOUSE

Cast:
七濑武：宫野真守
相羽六：东山奈央
五十岛胡桃：瀬户麻沙美
伊田一三：铃村健一
水濑月光：冈本信彦

『魔法战争』是MF文库J旗下的轻小说系列，原作者是スズキヒサシ，轻小说的插画由瑠奈璃亜绘制。目前轻小说已经发行到第6卷，在2013年7月28日的“MF文库J夏之学园祭2013”上，『魔法战争』与『星刻的龙骑士』、『魔弹之王与战姬』、『游戏人生』、『精灵使的剑舞』一同公布了动画化的消息。

『魔法战争』的男主角七濑武是一个性格认真同时又拥有着阴暗过去的普通高中生，同时七濑武还拥有着一个由于某种关系而建立起虚假恋人关系的青梅竹马五十岛胡桃。一天，七濑武在遇到了倒在地上自称魔法使的少女相羽六后，『魔法战争』的故事拉开了帷幕。

作为MF文库J这次一连公布动画化的5部作品之一，相对于其它作品魔法战争无论从人气、作者和插画的知名度上讲都只能算是中规中矩，不过看到动画制作是MADHOUSE之后对于动画的质量可以暂时松一口气，至少别成为『绯弹亚里亚』这样食之无味弃之可惜的作品就行了。

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / JEDI
■美编 / 迷梦

十一长假一过，下一次放假就要等到元旦啦，元旦过后就是新年，于是今年就剩下了不到 70 天，这么一想时间还真是过得有点快呢 w 转回正题说一说这个月的 nico。随着 nico 商业化的进程进一步推进，连续好几个月貌似我们都在说新碟，这次也依然要提到几张。本期是以唱见的消息为主，特别是在 nico 神龙见首不见尾的腹话又连续投稿，笔者已经被幸福冲昏了头。再来还要推荐一支以鈴華ゆう子为主唱的和风乐队。不如我们就从刚结束不久 ETA in Shanghai 相关的演出者们开始吧！

【和楽器バンド】天樂【演奏してみた】

番号：sm22026446
作者：鈴華ゆう子 with 和楽器バンド

这次要给大家推荐的这个乐队其实就是下文中所说的亚沙担任的贝斯手的那一支（喂。不过重点推荐的是他们作品中体现出的日本和风音乐和西洋摇滚乐队的融合。传统音乐和现代音乐的结合一直是各国音乐制作者们的议题，Nico 出现之后，更多的人把他们对于这个问题的解答搬到这个平台上呈现给现代人视听和理解。比如前段时间惊艳的 Pro 级和风乐团“杵家七三社中”，现在则是这支以鈴華ゆう子为主唱的乐队，乐队常驻除了主唱还有担任尺八的神永大輔、古筝的衣袋聖志、三味线的蜷川べに、太鼓手黒流、吉他手町屋、贝斯手亜沙和鼓手山葵。这样的组合有怎么的效果？请大家务必去试听他们的作品。



【唄ってみた】吉原ラメント【亜沙】

番号：sm21999738 作者：亜沙

在 nico 投稿的 Vocaloid Producer 绝大多数性别其实都是男，但是由于一些作品的题材或者歌词的“词风”甚至 P 主姓名的关系，经常会被误认为是女性，比如蝶 P、scop 等。亜沙因为名字和一向出现的长发形象也是如此，所以这次他因为庆祝 Twitter 的 follower 过万而投稿的这首作品一出现，不少人对他的性别表示惊讶呢 w 他的成名作『吉原ラメント』（番号：sm18395392）至今已超过 80 万再生，他还担任乐队的贝斯手，ETA 也是自弹自唱（还是花魁造型 =w=），真是多才多艺的 P 主！也希望以后他能给我们带来更多的好作品。

【1/1発売】りょーくん 2ndAlbum「Re:alize」【CM】

番号：sm22014169 作者：りょーくん

りょーくん的第二张个人专辑的试听。在他第一张个人专辑『Re:you / りょーくん』发行后，人气进一步上升，会出第二张专辑也是意料之中的。新专辑延续上一作的风格题名为『Re:alize』，将于明年元旦发售。曲风依然将涉及 POP、JAZZ、ROCK 等，翻唱曲目来自黒うさ P、40mP 等名 P 主。若有去了 ETA 现场的读者，大概会对当日りょーくん演绎的『心拍数 #0822』深有感触，这首也将会收录其中。在此也祝专辑大卖！下次也请来国内开 Live 哟 (*￣▽￣)y







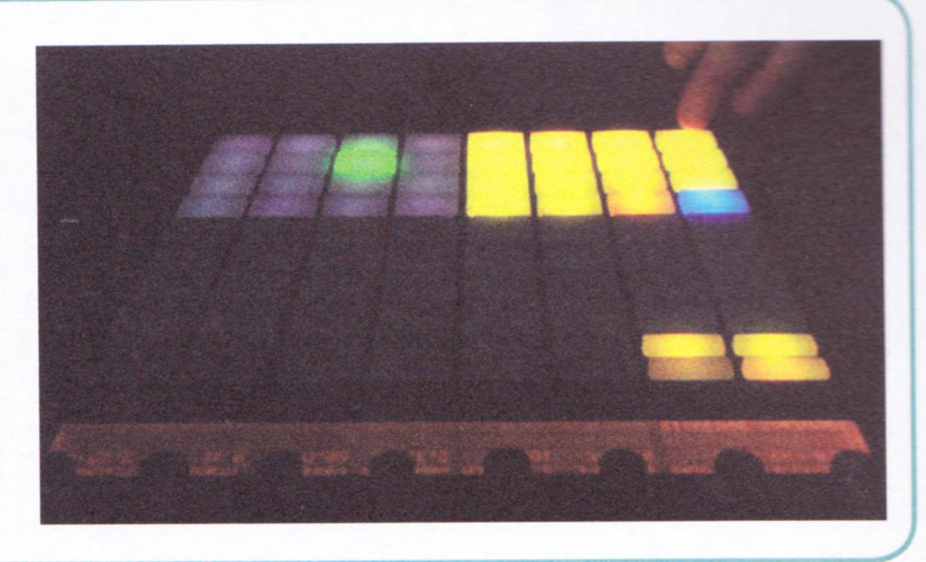


NICO NICO

アイ 歌ってみた

番号：sm21977601 作者：腹话

虽然腹话一向投稿之外不在 Nico 出现，但这并不影响他逆天的人气。除了神出鬼没——但一旦出现很可能连投多曲——和惊人的唱功，他的选曲也一向也被人津津乐道。这次他带来了两首歌曲，『パイロットブルー 歌ってみた＿』（番号：sm21933214），和笔者私心非常喜爱的 P 主 ATOLS 的『アイ』（原曲番号：sm21232058），腹话大多会选择冷门但高质量或曲风另类的作品来演唱，ATOLS 就是一位致力于音乐创新的前卫 P 主，可能部分人接受度略低，但是的确每首都十分出彩。对于这种风格的曲子腹话演绎起来也是游刃有余，在各元素的处理中都有上乘的表现。只不过不知道下次的投稿又要等到何年马月了 QAQ



Gero「うどん」PV

Gero メジャーデビューアルバム「one」の収録曲「うどん」の PV

番号：so21991705 作者：Gero

主流出道的 Gero 终于在 7 月底发行了他第一张个人专辑，常年的努力终于迎来了重要的梦想中的转折。我们见证了他从动画歌曲大赛到 Nico 翻唱、大大小小的 Live 和同人专辑直到现在的辛苦历程，而他依然是我们心中那个有点“二”的 Gero。新专辑『one』中收录的这首『うどん』最近在 Nico 上公开了 PV，不过这种神经风格的 PV 真的带胶布噶！？ www 下 neta 处处都是，明明只是吃个面怎么会这么猥琐嘛（捂脸 所以其实最大的亮点是 Gero 变化多端的颜艺吧 w 最后建议：请大家食用这个 PV 时小心背后 w





米津玄師 MV「ポッピンアパシー」

番号：sm22019786 作者：米津玄師

米津玄師自从以真名活动以来，越来越频繁地出现在我们的视野中。2013 年签约环球唱片公司，继第一张出道单曲『サンタマリア』取得好成绩之后，很快又在 10 月 23 日推出了第二张单曲『MAD HEAD LOVE / ポッピンアパシー』，Nico 的这个 PV 依然显示了他独特的音乐思想，音乐也延续了他以往独特的风格和歌曲氛围，甚至会有觉得他的才气从面前的屏幕里漫溢出来的错觉。有时候想想，这位 91 年出生的年轻音乐家，一手包办作词作曲演唱乃至插图制作，而且质量如此之高，手握七首百万再生曲，真是让人感慨之余又嫉妒万分 TVT 不过看到如此有才能的人得到好评价不由得也跟着一起有些欢喜。





【初音ミク】愛言葉II【オリジナル曲】

番号：sm21986543 作者：DECO*27、kous

曾经有段时间里 DECO*27 这个名字风光无限，自从开始商业创作之后，他在 nico 上就变得相对低调一些了。当他今年略微“勤快”地上传了新曲『妄想税』后又新上传了这首『愛言葉 II』，不由得勾起了听众不少怀旧情绪。『愛言葉』是 DECO*27 在 2009 年的旧曲，表达了感谢的心情，时隔这么久，这次和 kous 合作重编曲重新演绎的二版，那就是感谢 x2 的意思吧！感谢 Nico 听众这么多年的支持，Nico 的听众也给了热烈的回应，有条件的读者可以去看一下 Nico 那边的弹幕就明白了。其实我们也应该感谢 DECO*27 五年间给我们带来的音乐！ありがとう！▲



除了上述的推荐之外，Dateken 的新曲『【鏡音リン】彼方此方【オリジナル曲】』（番号：sm22116655）和新投的四字熟语系列新曲『虎視眈々』（番号：sm22110492）也不容错过。说起来 Nico 的一年也即将过去，但是最近 ETA in Shanghai 的成功举办倒是让人看到些许 Nico 系 live 向内地大进军的苗头，这不 12 月又要迎来二场啦。真是让人期待明年！最后借地儿恭喜刚刚喜得贵子的（奏见）红い流星和（唱见）野宮あゆみ夫妇，可见 Nico 不仅是交流的宝地，也是爱情的圣地哦 (*´ω｀*) 这次就说到这里！小伙伴们要注意保暖哟，我们下次再聊吧 (o´・∀・)ノ ハーィ



跨越日常与非日常的境界线
——『境界的彼方』与『京骚戏画』的圣地之旅

Beyond Daily and Non Daily Boundary

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/迷梦

圣地巡礼是永远不缺乏素材的。本季正在热播的两部新番『境界的彼方』和『京骚戏画』有望成为近期热门的两部圣地巡礼题材作，一部出自对圣地巡礼始终持友好态度的京都动画，一部出自老牌动画公司东映动画，就动画品质而言都无可挑剔，那么关键就在于圣地巡礼的价值、方式以及其背后的文化故事了。

小气的京都动画 Stingy Kyoto Animation



京都动画是一家以“小气”而闻名业界的动画公司，早年就流传着老板娘为了省制作费开家庭作坊，然后把作坊式的经营模式延续至今的说法。京阿尼有钱与否笔者不予置评，但在京都人某些方面的节俭做法上笔者也有自己的观点。一部动画的制作费用基本上都可以分为“室内”和“室外”的这两大部分，“室内”这一块费用的重头戏当然就是要养一个战斗力出色的制作团队了，在这方面上，京阿尼虽然一直被外界诟病为了省钱而使用大量女性员工，京都动画关键职位上的女性员工多也是不争的事实，但从池田晶子、池田和美、山田尚子、堀口悠纪子这些中流砥柱级的人物一直对京阿尼不离不弃这点来看，起码她们对薪水问题并没有多少牢骚。实际上京都动画真正的节俭之处并不在“室内”，而在“室外”环节。换一种大家容易理解的方式来说就是，京阿尼在外出取景这方面的确是扣扣索索，能省则省的。经常看京阿尼作品的观众都知道，过去一些名作的取景地除了少数“非去不可”的情况，京都人大都喜欢在自家公司周边草草解决。这样的事例在『Kanon』、『幸运星』、『凉宫春日』、『CLANNAD』、『轻音』、『日常』等作品中已经反反复复上演过很多次。当然京阿尼有时候也会花点血本去远一点的地方取景，比如『中二病也要谈恋爱』的舞台滋贺县大津市——这可是京都市外几十公里的地方、『轻音』的舞台滋贺县犬上郡丰乡町——出京都府要开近一小时车程呢、『凉宫春日』的舞台兵库县西宫市——从京都搭电车要大概一个半小时才能到啊！再远一些的话那应该就是关东地区了吧，『幸运星』里的琦玉县鹫宫神社大家都很熟悉所以不介绍了，『轻音』也有些镜头是在东京市内取景的。

当然，提到『轻音』，其剧场版的取景地英国伦敦可能是迄今为止京阿尼去过的最远的地方，如果没有『轻音』的吸金能力做保障的话，京都人也不会这么舍得撒银子。

不过自从京阿尼开始力捧其自创的 KA エスマ文库，并加大原创动画的创作力度起，京都人为了取景而走出京都府及其周围县市范畴的机会就渐渐多了起来，可能连他们自己也无法再满足于公司周边常年不变的那一亩三分地了吧。于是我们看到了『中二病』的第二舞台福井县的美浜町（和歌山县也有一个美浜町，是『AIR』的取景地之一），看到了『Free！』中的鸟取县岩美町这些以前从未被某部动画圣地巡礼过的冷僻地区。最近京都人的又一部改编自 KA エスマ文库的新番『境界的彼方』则将我们带到了一个对动画观众们而言既熟悉又陌生的地方：奈良县。

古朴奈良 Plain Nara

奈良，古名那罗，一个有着比京都更悠久的历史，却一直被笼罩在京都光环之下的古朴之地。

跟京都一样，提到奈良时也有狭义和广义上的两种理解，狭义上指的是奈良市，广义上则是指奈良县。从地理位置上看奈良位于纪伊半岛中部内陆，西北部为盆地，东南部多高原和山地。奈良县北部、西北和西部分别与京都府、大阪府和和歌山县接壤，东部则是三重县。这里从古坟时代起就是天皇家族墓葬的所在地，直到平安时代开始前还是日本的政治中心。现在的奈良县作为大阪都市圈的外围地区大约有人口 130 多万，其中近 30% 人口在大阪等都市就业，乃是全日本日间和夜间人口差最大的县，通俗点说就是一个都市化和工业化程度较低、地价和生活水平较低，宜居程度颇高的地方。全县人口密度每平方公里 375 人，很多地方都是地广人稀的乡下，东南部的高原地区尤其偏僻，也不会有什么动画公司会看中这里作为拍摄地。但奈良县其实不乏历史遗迹和文化遗产，正式登陆联合国教科文组织的世界文化遗产就有法隆寺地区佛教建筑物、古都奈良和纪伊山地灵场及参道这三处，境内史迹、古建筑和国家公园林立，作为旅游目的地而言还是颇值得一游的。



整个奈良县大城市屈指可数，其中县厅所在地奈良市就占了全县 1/4 的人口，这里也是世界文化遗产古都奈良的所在地，诸如平安神宫、春日大社、兴福寺、东大寺、西大寺、药师寺等重要景点都在市区及周边，是奈良旅游的核心资源，不过这些并不是本文介绍的重点。其他中型城市还有上一期提到过的生驹市、天理市（『只有神知道的世界』里的鮎川天理就以此地命名）、橿原市、吉野郡等。这次要重点要提到的是橿原市。

境界的彼方：日常题材的非日常动画

Beyond the Boundary

『境界的彼方』改编自 KA エスマ文库旗下鸟居奈古梦创作的同名轻小说，原著其实还很年轻只连载了 3 卷，京阿尼这么急于拿来改编成动画可见其必然有过人之处。不过实际观看过以后不免产生这样的感觉：京阿尼只是急于把那几部得奖作都搬上荧屏吧——『中二病』和『Free！』也都是获奖轻小说所改。『境界的彼方』极力将自己包装得很非日常，故事开篇就是一段貌似很抓眼球其实中二气十足的女主角"一刀捅死"男主角的逆天戏码，当然观众们都知道这只是噱头否则动画没法往下拍了。这次首度升格为监督的石立太一为了博取观众好感做了不少努力，包括人设和声优的启用，但本质上这是一部随处可见的超能力主角战斗打怪的幻想系作品，无非使用些日常元素来跟观众套近乎罢了，但即便是帅哥美女共处一室的文艺部这样的设定也已经是老梗了，无论是"冒牌"京都制造的『心连情结』，还是如假包换京都原产的『冰果』里都早已被用得烂熟了。新瓶装旧酒，所以『境界的彼方』反响不如之前两部前辈作品来的火爆其实也在情理之中。Anyway，动画品质的话题点到为止，重点是对『境界的彼方』的圣地巡礼。

动画的主要取景地绝大部分集中于奈良县，动画 ED 的"取材协力"一栏里其实都有标注，这其中又有一大半在橿原市，具体来说主要围绕着近铁橿原神宫前站周边做文章，包括主人公们所在学校的原型圣心学园中等教育学校也在那一带，可以说京阿尼这次又用小成本完成了大部头的取景工作。

这次的取景地橿原市位于奈良县中心偏北，面积 39 平方公里，人口 12.5 万左右，在奈良算是一个人口密度较高的中型城市。橿原市历史文化遗产资源丰富，曾是古都藤原京的所在地，是目前日本申报世界文化遗产的项目"飞鸟・藤原的宫都建筑群"的一部分。橿原市另有一处标志性的名所就是橿原神宫了，也是本次圣地巡礼之旅的重要目的地。

剧中其实还有一处取景地，在片中被称为"花野寺住宅区"，主人公秋人和未来购物后在这里的一处公园里休息对话，公园围墙上的佛教飞天壁画非常醒目，动画里的还原度也很高，但出于某种原因（可能是不想自己所在的住宅区受打扰），巡礼爆料者并未透露其在现实中的地址，所以圣地巡礼暂时无法成行。



▲动画宣传图中的这个场景其实是用三张实景拼接而成的，感受到考据者的强大了吗？



■气势恢宏的橿原神宫外拜殿





■动画 OP 中某一帧镜头的对比，感受下还原度如何？

路线设计：橿原神宫——》今井町——》明日香村——》吉野町——》吉野山
游览时间：一天
游览花费：≤ 7000 日元



▲今井町的今西家住宅，当年今西家在地方上可谓一大豪族

橿原神宫
地点：奈良县橿原市久米町
交通方式：近铁南大阪线・橿原线・吉野线橿原神宫前站
巡礼价值：★★★（增加后续旅程附加★☆）

气势恢宏的橿原神宫坐落于橿原市中心的畝傍山东麓，是受朝廷册封的官币大社之一，也是一所与皇家有密切关联的神社，所以一直香火旺盛，游人络绎不绝。不过橿原神宫的历史其实并不长，它是明治天皇为祭祀初代天皇神武天皇而在 1890 年新建的，到现在不过 100 多年历史，在奈良众多的古迹中可谓小巫见大巫。橿原神宫每年 4 月 3 日举办神武天皇祭，吸引众多来客前来祭拜，是最热闹的时节。

橿原神宫作为一处市区景点交通便利，但



■大和西大寺车站的站台





■橿原神宫站西口附近的实景考据



单独造访的价值并不高，不妨在参拜完后向北步行十几分钟去橿原市另一个著名景点今井町一游。这里是一个保存完好的战国时代传统建筑群落，可以参观一下始建于1650年的漂亮的今西家住宅（门票400日元），也可以看看外观秀美的大宅子华甍（meng）。整个游览时间应该不超过3小时，所以建议可以再选择一两个目的地进一步游览。方案有北上奈良市，或者南下吉野町两种。奈良市的景点之前已经有所提及，去南面的吉野町的路上会途经明日香村——想必冲着这个名字都会有很多宅男想去，这里遍布飞鸟时代的宫殿遗迹和古坟，适合考古控和历史爱好者。吉野町内的吉野山是日本有名的灵山，整座山都被列入世界文化遗产，山上还有金峰山寺、金峰神社、吉野分水神社等名胜古迹，春秋两季这里是赏樱和赏红叶的好去处，值得一游。有直达吉野町的电车，上山则需另坐缆车。从橿原市到明日香村的路上有当地观光协会准备的自行车可借用，在阳光明媚的春日里来一场赏樱郊游之旅绝对让人心旷神怡。

顺带一提，『咲-Saki-阿知贺篇』的主要舞台之一就在吉野町，高鸭稳乃一行人其实都居住在吉野山上，有机会的话再做一次详细的巡礼攻略。



■某未知居民区的场景神还原

京骚戏画：非日常题材的日常动画

Kyousougiga

与『境界的彼方』相比，『京骚戏画』这部新番的非日常度显然高出不止一个档次。在2011年OVA首度公开的时候，因为其太过跳跃式的剪辑方式还曾一度被归入“意识流”动画的范畴。在长达两年后的今天该作竟然还有TV动画化的机会其实并不如官方冠冕堂皇的说辞所示的那么“人气高涨，顺应民意”。靠着特摄战队物和变身魔法少女动画两大大众题材发家的东映如果没有“眼镜社”Banpresto的撑腰恐怕也不会烧钱去搞一部小众的网络动画来赶时髦吧。改变了颠三倒四的叙事方式以后，TV版的『京骚戏画』倒是变得容易理解得多，其萝莉寻母三千里以及平行世界旅行的故事大纲也没有想象中的那么虚无梦幻，还是比较能令人快速接受的。当然动画最大的特点还是前卫的拍摄手法，风骚的动作分镜加上奔放的用色技巧，营造出了一个如『爱丽丝梦游仙境』般的神奇镜中世界。片中谓之为“镜都”，其原型便是现实中的京都，说白了这就是一个日本版爱丽丝梦游京都仙境的故事（笑）。

言归正传，撇开非日常的拍摄手法不谈，『京骚戏画』本身还是散发着浓烈的日常气息的，大量采用京都的实地取景就很能博得观众的好感。上一期刚刚对京都进行了一番圣地巡礼，不过笔者还是觉得有点意犹未尽，京都市内的景点固然名声在外，恐怕两三天都逛不完，京都市区以外的风景名胜也令人难以割舍，莫如说一次具有深度的京都之旅就是应当走出市区去寻访一些藏于深山中的圣地。托『京骚戏画』的福，让笔者再一次有机会带领大家在纸上展开京都的圣地巡礼之行，而这次要访问的目的地便是位于京都市郊的两个景点：伏见、高雄。



■圣心学园中等教育学校



伏见和高雄分处京都市的东南和西北两个方向，从地理位置上说几乎不太可能在一天内对两地都做一次深入的探访。位于东南方向的伏见区是京都市最南面的一个区，以戊辰战争中的鸟羽伏见之战而闻名，15000名旧幕府军在这里败给了大约5000名倒幕军（鲜为人知的是实际战死者不超过400人），德川幕府势力从此一蹶不振，日本的近代史跨出了一大步。旧伏见町几经变更才有了现在的规模，成为了京都市南面最大的一个行政区，在硝烟早已散去的今天伏见区以伏见稻荷大社而闻名海内外。伏见稻荷大社正是这次的巡礼目的地之一，这里暂且按下不表。

高雄地区位于京都市西北方向的右京区，此乃京都市面积最大的一个行政区，境内多山地，人口相对稀少，但旅游资源丰富，是京都热门观光目的地之一，著名的京都三大景点之一的岚山就在右京区南面，附近的嵯峨野也是风景名胜，这两地都曾为很多ACG作品提供过取景场所，以后有机会详细介绍。在嵯峨岚山以北10公里的地方就是高雄，这里以高雄山得名，是洛北（京都效仿中国的洛阳，所以京城北面就叫洛北，上京也叫上洛）赏红叶的名所，所以尽管这里交通并不算很便利，没有电车直达，也超出了巴士观光券的范围，但春秋季节来此游览的人还是络绎不绝。高雄地区有三座主要山峰：高雄山、槙尾山和栂尾山，山上各有一座有名的寺庙，其中的栂尾山高山寺是这次的巡礼目的地。

顺带一提的是，『京骚戏画』中几个角色的姓名都是有出处来历的，明惠法师其实确有其人，乃是高山寺的创寺祖师，三兄妹中的鞍马得名于京都北郊的鞍马山，八濑则得名于一种叫八濑童子的称谓，其住所在左京区的八濑，所居住的洋馆也是实地取景。另外主人公筝在神社世界中所住的学校也是有参考目标的，那是位于冈山县真庭市的一所叫旧迁乔寻常小学，是历史保护建筑，但可以免费参观。

伏见稻荷大社
地点：京都府京都市伏见区深草薮之内町
交通方式：JR 西日本奈良线稻荷站
巡礼价值：★★★★★

路线设计：奈良市——》稻荷站——》伏见稻荷大社——》东福寺——》三十三间堂——》祇园
游览时间：一天
游览花费：≤ 6000 日元









伏见稻荷大社名声在外，尤其是山上闻名遐迩的红色千本鸟居，在各色 ACG 作品中登场的频率很高。稻荷就是狐仙大家应该有所知晓，日本全国有大大小小约 3 万间供奉丰收之神稻荷大明神的稻荷神社，这间伏见稻荷大社就是所有稻荷神社的总本社，地位相当之高，所以这里成为近畿地区每年新年参拜人数最高的神社就一点也不奇怪了。虽然这里地处市郊，不过交通还算便捷，电车站到神社前的表参道只需步行几分钟便可，走过大鸟居和灯笼林立的参道，依次可以看到楼门、本殿、内拜殿，这些都是神社的定番，社内四处可见狐仙的塑像，不缺拍照的素材。神社背后就是稻荷山，有一条环山巡礼的路线，步行全程的话至少半天，著名的千本鸟居便是建在山路上的。鸟居有没





▲国宝石水院内部实拍

有一千座笔者没有亲身数过，据说全部加起来有一万多座，不过因为年代久远的关系，鸟居也经常在更换，数量应该是不固定的。绝大部分鸟居和石灯笼都由信徒供奉的，上刻有施主的出身和姓名，当中不乏外国信徒，伏见稻荷大社在外国游客中的人气本来就很高，有外国信徒也不奇怪。山上除了鸟居，还有无数稻荷塚，供奉着形形色色的狐仙，可以说这是一座狐比人多，神明比凡人多的神山。

『京骚戏画』第 2 话对伏见稻荷大社的取景很有针对性，从表参道一路拍到后山的千本鸟居，不仅把大部分标志性建筑物都拍了进去，就连个别石灯笼的摆放位置也做了精细的还原，博得了圣地巡礼者的一致好评。同时这里也是明年 1 月即将播出的新番『稻荷恋之歌（狐仙的恋爱入门）』的主要取景地，作为一部讲述稻荷神明与人类之间恋爱故事的作品，伏见稻荷大社应该算是不二的主场了。

游览路线的设计是这样的，如果选择先在奈良市落脚巡礼奈良县的话，那么这次的出发地点就是奈良市，可以选乘近铁奈良线从起点站近铁奈良站出发，到大和西大寺站换乘（此地的站台为『境界的彼方』的另一个取景地，恰好一举两得）近铁京都线，乘坐到大久保站再换乘 JR 西日本的奈良线（新田站），然后一直坐到稻荷站下车即可。觉得比较麻烦的话可以直接在 JR 西日本的奈良站乘坐奈良线直达稻荷站。在伏见稻荷大社游玩半日后，下山搭乘来时的同线路电车一站可达到东福寺（入寺免费，参观内堂另收 400 日元），再往北同样只有一站路的距离就能达到三十三间堂（门票 600 日元），这两处都是京都市内著名的寺院，不妨在下午参观一番，最后步行或搭乘任何方便的交通方式回到四条祇园一带，领略一下夜色里别有一番风味的祇园、南座、八坂神社和圆山公园，这样便把这次的巡礼和上一期的巡礼联系起来了。

路线设计：四条河原町——》岚山——》嵯峨野——》神护寺——》高山寺——》北野天满宫——》金阁寺——》源光庵
游览时间：一天
游览花费：≤ 7000 日元



▲深藏于幽静山林中的高山寺，自古就是一个清修的好场所



▲高山寺前的参道，当然因为季节不同呈现出夏冬两种迥异的景致



▲为了剧情需要『京骚戏画』对石水院内堂摆设进行了大量“艺术加工”

高山寺
地点：京都府京都市右京区梅畑栂尾町
交通方式：京都市营巴士 8 路高雄站、TAXI
巡礼价值：★★★★★

源光庵
地点：京都府京都市北区鹰峯北鹰峯町
交通方式：京都市营巴士 6 路源光庵前站
巡礼价值：★★★

高山寺传说建于 774 年，起先是神护寺的清修别院，后在 1206 年由高僧明惠上人创寺，至今有 800 多年历史。高山寺建于山林之中，环境清幽，风景宜人，而且寺内有一批镇寺之宝级的文物，所以被列入整个古都京都的世界文化遗产目录中。作为『京骚戏画』取景地的石水院是日本国宝，也是剧中的明惠和尚吃斋念佛，生活起居的场所。剧中对石水院的描绘大体还原了建筑本来的风貌，但对室内摆设的设计进行了大幅度的调整，对由室内向室外的视角观看到的景物也做了更开放式的处理，还原度可以说在八成左右。

源光庵是本作的另一个有名的取景地，主要是在古都的几场戏里出现。源光庵始建于 1346 年，虽名为“庵”其实与普通寺院没什么差别。寺院里最著名的景物莫过于本堂的两扇窗户，一圆一方的两扇窗分别名为“参悟之窗”和“迷惘之窗”，颇有禅意。因为剧中还原度很高，很具有代表性，所以要锁定巡礼目标并不难。其实源光庵本身没有多大名气，也不是热门旅游景点。

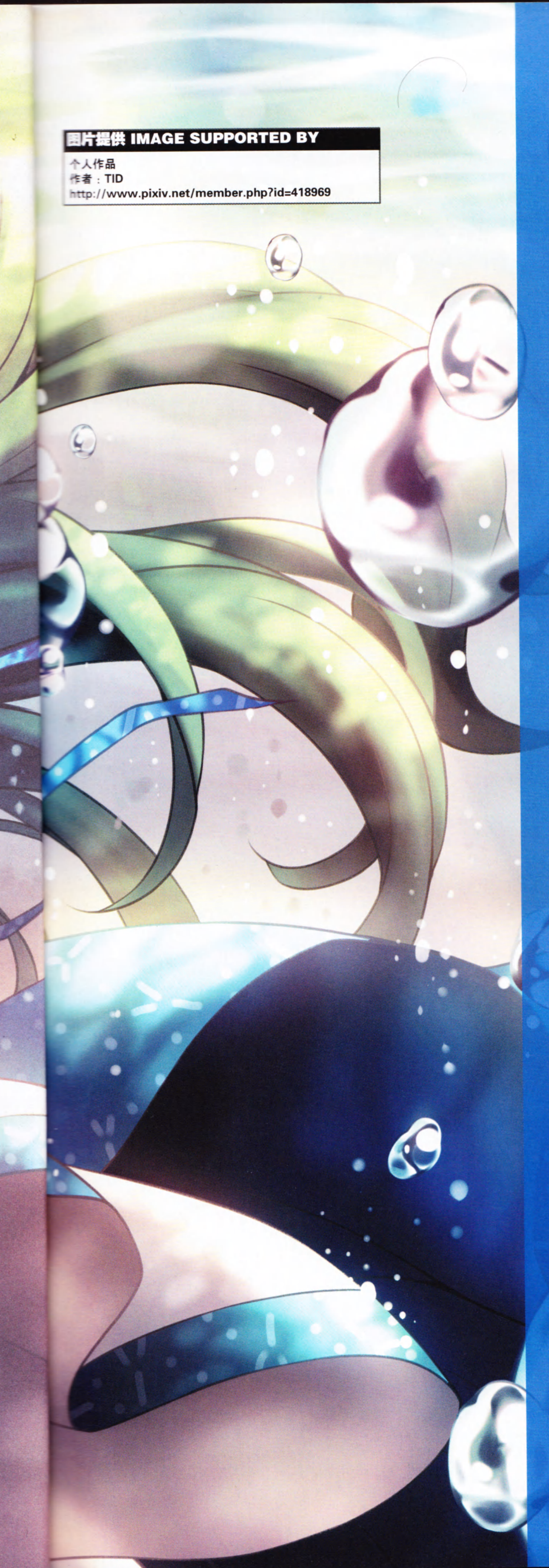
整个巡礼旅程的设计路线是，从四条河原町乘坐阪急京都线到大宫站，换乘京福电铁岚山本线，一直坐到终点站岚山站下车便可。在游览完岚山和嵯峨野后，可以直接叫 TAXI 上高雄山，也可以乘坐京福电铁岚山本线退回到岚电天神川站，或者乘坐 JR 山阴本线到花园站，换乘京都市营巴士 8 路到终点站高雄站，下来步行前往。可以先游览有 1100 多年历史的神护寺（门票 500 日元），从神护寺到高山寺（石水院门票 600 日元，观赏红叶期间入山另需 500 日元）之间的移动可以靠步行，也可以打车前往，当然如果全程出租车的话预算势必要超出 7000 日元了。

下山以后的路程就有一些纠结了，如果执意要前往源光庵一探究竟的话，不妨顺道参观两个价值更高的景点，8 路巴士可以提前在京福电铁宇多野站附近下车，搭乘京福电铁北野线至终点站北野站下车，步行几分钟去『轻音』的巡礼圣地之一的北野天满宫一游，之后可以搭乘巴士，也可以步行半小时左右去北面一点的京都三大景点之一的鹿苑寺，也就是金阁寺参观，这里是『妄想学生会』的巡礼圣地。游玩结束后就可以向东步行至千本北大路的十字路口附近搭乘京都市营巴士 6 路至源光庵前站继续巡礼。最后坐同一班巴士返回四条大宫，或者乘坐北 1 路巴士到乌丸北大路，从这里换车去贺茂川对岸的下鸭神社，还是到出町柳一带去出町商店街或者京都大学逛逛就看个人精力了，总之从北线绕一圈也能串联起上一期的巡礼路线。▲



▲源光庵的“参悟之窗”与“迷惘之窗”





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：TID
http://www.pixiv.net/member.php?id=418969

Blow Over the Miracle Land

于奇迹之地吹起的灵风 Mystical Wind

——东风谷早苗一设相关考察

■ 文 / mhcg ■ 责编 / 如月千华、JEDI ■ 美编 /orangec

时值 2006 年末，也许是神主终于发现自己在『永夜抄』之后的两部作品似乎有点偏离了 STG 的方向，又或者只是某天晚上喝出了灵感而一时兴起，总之被神主称为“回归原点”的东方系列第十部正作『东方风神录』的消息就这样悄然被发布了博客上。由于神主表示这部作品将会舍弃一切不必要的要素而向着原点“进化”，玩家们在满心期待新作的同时也不免有些担心：究竟所谓的“回归原点”会做到什么地步呢？会不会回到『红魔乡』时代那悲痛的无判定点和无回收线时代呢？

就这样，伴随着玩家们复杂的感情，『风神录』的体验版在 2007 年中旬正式揭开了那神秘的面纱。“回归原点”在其中的表现基本上就只有复古的双主角选择与大概是弹幕游戏最基础的连击得分系统；不过在此之外，大幅提升的图像质量与精细的弹幕设计、更甚是体贴入微的道具回收线标识功能也宣告着这款作品已经不是像『红魔乡』那样的“21 世纪的 20 世纪射击游戏”，而是标标准准的次世代 STG 了。于是，玩家们在放下心头一块大石的同时，也渐渐的只是把“回归原点”这句话当成了一种噱头而已。在此时，鲜有人注意到设定文档中的一段剧情与神主真实目的之间的关系——“有一个人类要求灵梦把神社移交给山上的神明。”

于是在『风神录』正式版发售之后，玩家们非常开心地发现了神主为他们送上的一份惊喜——人类巫女，东风谷早苗。以往东方系列的剧情基本上都是主角众跑去解决乱七八糟的异变，虽然有着咲夜这样的异类，殴打妖怪还是占据了剧情里巨大的篇幅。正因如此，早苗这样一位角色的出现才有些令人意想不到，尤其是在『风神录』的基调已经确定为人类挑战神明之时——不过当玩家们看到神主在附录文档中的一句话之后，除去想要掀桌的欲望以外更多的应该就是某种程度上的恍然大悟了吧：

“既然最初就是巫女游戏的话，早点做这个主题不就好了嘛。”

没错，实际上神主只不过是在把“巫女”这个要素当作“回归原点”的真正表现点而已啦！

抛开神主的巫女控本质，幻想乡有着新的人类萌妹加入也是玩家们喜闻乐见的事情，更何况是巫女这种人气颇高的属性。虽说如此，早苗也不是仅靠这一属性就能成为现在这样超高人气角色的；不仅有各种神主有意或无意安排的小细节在起助力——比如 2P 色巫女或者常识人属性，其相当吸引人的设定更是受益于神主对于日本文化的了解。

诹访信仰的体现
——早苗之身份考
Sanae's Origin

由于『风神录』是一部完全以和风为主题来设计的作品，因此相关的设定基本都或多或少取材于日本传统文化，其中颇为重要的一点就是早苗的职业“风祝”了。虽然早苗的身份在常理看来就只不过是普通的巫女，各类官方设定中也常常用“巫女”这两个字来称呼她，但实际上“风祝”这一职业并不只是大众化的巫女那样简单，而是作为“祭祀风之人”有着很深的内蕴。

不过在深入讨论“风祝”的意义之前，有必要先谈一谈早苗这一人物在现实中的原捏他。众所周知，早苗在『风神录』的设定里是跟随着两位神明从外界移民进入幻想乡的，而伴随着她们前来的就是她们原本居住的场所——守矢神社。由于诹访子与神奈子两位神明在日本传统文化中的原捏他实在太过明显（即洩矢神与建御名方神，这两位神明在神话中的战斗即是『风神录』背景设定的参考对象），守矢神社的设定通常被认为是参考了现实世界中位于日本长野县诹访市的诹访大社。这座神社同样是祭拜着在过去击败了洩矢神的神明，并且与早苗的设定也有着千丝万缕的关系——

实际上，“守矢”这两个字并非神主随便找的两个字，而是在家谱记载中与洩矢神有着血缘关系的一族之姓氏——并且“洩矢”与“守矢”在日语中同样念作 Moriya。该家族世世代代于诹访大社中担任名为“神长官”的神职，而其第七十八代子孙的名字便是“守矢早苗”，也就是东方系列中东风谷早苗在现实世界中的原型了。历代守矢家的大神官都会于深夜没有火光的大殿之中向自己的继承人亲口传授家族世代相传的祭神秘法，不过随着时代变迁这一秘法已于守矢早苗这一代完全失传，可以称得上是日本传统文化的一大损失；在风神录中早苗的一张名为“秘术「一脉相承的弹幕」”的符卡就是为了向着这一传统致敬而命名的。不过有一点值得注意的是，早苗的神职“风祝”与现实中守矢氏的神职“神长官”并不是同一系统的职务；“祝”的一类神职主要是负责祭祀的实际进行工作，而“神长官”主要是负责对祭祀礼仪与相关事务的安排。有一种说法是早苗的神职参考了诹访大社中建御名方神的子系诹访氏所担任的神职“大祝”。如果真的是这样的话，那么神主在这里将两者合而为一，让诹访子的后裔担任了原本应该是神奈子的后裔所担任的工作，或许是在暗示着什么奇妙的人物关系也说不定吧（误）。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方梦花旅』
作者：RiE 出品：右手定则 提供：小劲
http://weibo.com/rhrworks



▲秘术「一脉相承的弹幕」

“风祝”这两个字的来源还有着更可信的一种考据。在平安时代著名歌人藤原清辅(1104-1177)之『袋草纸』这本和歌相关书籍中记载了源俊赖(1055-1129)的一首歌：

> 「信濃なる，木曽路の桜，咲きにけり，風の祝に，隙間あらすな」
>
> 信浓之地，木曾路上，樱花绽放，风祝于此，令其常开

这首歌的原义并不明朗，不过藤原清辅在书中给出了自己的解释——由于信浓之地常常起风，诹访明神的神社中便设风祝这一神职，其人祈祷百日便令狂风停息，于是樱花也不致被吹落。这一解释便是“风祝”一词被认作为镇压风雨这一神职的起源。不仅如此，日本高部地区官方所编纂的『高部的文化财产：续』一书中收录的世代担任诹访大社神职之一“权祝”的矢岛家族所著的『高部故事历』更是记录了风祝这一神职的功效：“诹访明神之灵威为

吹卷云雾之狂风，为传承其灵威便令其后嗣行风祝之祭政”。书中摘录的一部諏访神系家系图『权祝系图』也标明了从第六代子孙开始便改称为“风祝”而非“权祝”。由此可见，“风祝”是在諏访大社中确实存在过的神职而并非神主随意杜撰出的词汇；虽说“祝”这一类神职通常是由男性来担任，不过在万物皆可萌化的幻想乡之中穿越进来一位美少女风祝也并不是什么奇怪的事情嘛，“祭祀风之人”在名为风神录的游戏中出现实在是再合适不过了。

“祝”的工作方式是将自身化为神体来接受人类的祭祀，也即是说他们能够将神力在自己的身上具现出来并为百姓谋求福利，从而获得足够的信仰；虽然巫女也可以进行降神的工作，但这也仅仅是“借助”了神的力量而并不像“祝”一样直接身为神明的代言人。这也是早苗除风祝之外另一个引人注目的身份——“现人神”的出处。所谓“现人神”即是以人类姿态出现的神明——或是同时身为神明与人类的存在，例如諏访信仰体系中被视为神体的“大祝”便是现人神的一种。不过比起基本是諏访系限定的“风祝”来说，“现人神”这一称呼受益于日本近代的中央集权帝制改革而在全日本流行了起来。于 1890 年施行的明治宪法（或名大日本帝国宪法）规定：“天皇以神圣之故而不可侵”，其目的便是为天皇塑造出现人神的印象而巩固其君主权力。

虽说在日本二战失败后在位的昭和天皇发布了『人间宣言』，公开放弃了自己作为现人神的存在与神权，但日本传统文化中的神道思想并未被这一宣言所否定。因此，日本民间仍然有不少神道信者将“现人神”用作对于那些身任高阶神职的人的敬称，而諏访信仰体系中的諏访等家族就是这一称呼的主要受众。自然，在制作『风神录』时跑去諏访地区进行名为实地考察实为饮酒作乐的行为的神主为早苗安上这样一个头衔也是充满了致敬的含义；于諏访明神的麾下身兼风祝与现人神之身份，这正是諏访信仰在东方系列中的具现，也是早苗在设定中的巨大魅力所在。

不过以日本民间的正常情况来说，像早苗这样的年轻女孩被作为现人神崇拜的情况是很少见的。风神录的人物设定文档中有着这样关于现人神的记述：

> 因为那些原本似乎是在祭祀风神的人类使用了奥妙非凡的秘术来实现呼风唤雨的奇迹，结果周围的人们也开始对这些使用秘术的人类产生了信仰。
>
> 也就是说，被风神所唤起的奇迹不知何时被误认为是由人类引发的了。
>
> 正因如此，她们这些使用秘术的人类以人类之身收集到了信仰，受到了与神明同等的对待。这就是现人神。

这里说的“受到了与神明同等的对待”实际上就相当于获得了“神性”，对于风祝来说，这就是将神力具现在自己身上的结果。然而从现实的角度来讲的话，由于“祝”这类神职通常是世袭制，现任家主在自己的孩子尚年轻时很少会将神职转交出去，因此年轻人很少能受到民众的崇拜，也就没有机会获得神性了。不过由于早苗的家人并未在官方设定中出现，这方面的冲突自然就不存在了；相反，神主还在



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『梦华续』
作者：十一月 出品：迁秋万代 提供：十一月
http://jeanex.lofter.com

设定中提到了早苗从小便具有借助神力引发奇迹的能力，在某种程度上也算是对于这方面问题的回应。

奇迹之风的秘术——早苗之能力考

Sanae's Ability

正如大家所知，早苗的能力是“引发奇迹程度的能力”。『风神录』的设定文档中对于这一能力并没有太过详细的解释，只是简单说明了这一能力是早苗能够使用呼唤奇迹的秘术的体现，也是她被作为现人神崇拜的理由。而从上一部分引用的『风神录』人物设定文档来看，这秘术实际上就只是以人类之身使用神明的力量而已，相对于东方系列里千奇百怪的各类能力来说并没有什么太过特殊的地方。之后，『东方求闻口授』的早苗词条中补充了一些对这一能力的说明：

> 引发奇迹的能力，常常会被混淆为与幸运相同的概念。奇迹只不过是偶然的顶点，其结果无论是好是坏都有可能。与幸运与否毫无关系。
>
> 最近虽然有青蛙或是蝌蚪从天而降的奇迹之类发生，那也并不是什么幸运的事件。
>
> 为了引发奇迹似乎需要长时间的准备（吟唱咒文）。根据奇迹的大小不同准备所耗费时间的长短也会变化。简单的奇迹只需要一句话就能引发，但要造成天崩地裂等级的奇迹的话如果不在几天内持续吟唱咒文是不可能成功的。这并不是对于人类来说有可能做到的事情。

如同这段文字所述，神主所说的“奇迹”实际上就是一种无视概率的能力。例如说文中提到的“青蛙雨”这一现象是由于龙卷风十分罕见地将水塘里的青蛙全部卷起来再带到人类居住的区域而造成的，在现实中数年才会有一次青蛙雨的目击报告，可见这一现象的偶然性；但正如最后一段提到的那样，早苗可以在一定时间的准备之后用她的能力让这种“偶然”成为“必然”，这样一来就是所谓的“奇迹”了。顺便一提，关于“引发奇迹需要长时间的准备”这一点在『The Grimoire of Marisa』中也有提及：魔理沙对早苗的一张符卡“秘术「灰色奇术」”



▲秘术「灰色奇术」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『凌彩笺』
作者：木 shiyo 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://weibo.com/235

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『幻想乡旅游手册 G』
作者：小强 出品：崩坏一番工作室 提供：崩坏子
http://weibo.com/houkaiko

的评价就是“为了引发奇迹而准备的特殊符卡”；而早苗更是有着“「准备呼唤神风的星之仪式」”这种名字里都写出来了是铺垫性质的符卡，结合诹访信仰的现实背景来看，不得不说神主在致敬守矢家的祭祀秘术这一点上做的实在十分出色。

不过从反面来说，这样的设计也导致了早苗能力的暧昧化。由于风祝的设定是能够将神明的力量作为己用，那么真正引发奇迹的究竟是谁呢？上面提到的青蛙雨实际上只要操控风就能够做到，对于早苗祭祀的风神来说应该不是什么困难的事情，但这样一来就很难分辨这个“奇迹”的引发者了——究竟是早苗还是神奈子呢？在上面一部分摘录的风神录设定中有着这样一句话“被风神所唤起的奇迹不知何时被误认为是由人类引发的了”。这样看来，从定义的角度来讲“引发奇迹程度的能力”也只不过是虚有其表罢了，即便是现人神也无法仅依靠自身实力来引发“奇迹”，还需要借助神明的帮助才行。从这个角度来说，或许这个能力的命名本身就有些错误，换成“使用秘术程度的能力”之类可能会好一些。然而在文花帖 DS 中早苗有着一张名为“妖怪退治「妖力掠夺者」”的符卡，能够吸收妖怪的妖力并以之退治对方，这与她之前表现出来的能力都不符合。游戏中，文对这张符卡的评价是：

> 啊呀，这不是一个人也能够使用退治妖怪的招数了吗？
> 妖力被飞快地吸走了。
> 这样的话就可以保住山上神明的威严了呢。可喜可贺可喜可贺。



▲妖怪退治「妖力掠夺者」

可见这是早苗第一次凭借自己的力量来退治妖怪，并不属于奇迹也不是借助了神明的实力。不过吸收妖力的战斗方法对于人类来说十分奇怪，羽立也吐槽说：“吸收妖力这种事不是更像妖怪吗？”。虽说神灵庙时早苗并未进一步表现这方面的能力，但这很有可能是神主为早苗埋下的一个伏笔；作为拥有着神性的人类，信仰充足的幻想乡就是她最好的苗床。虽然辉针城中并未获得出场的机会，但早苗这一人气角色将来会产生什么样的变化还是十分令人期待的。



对于早苗这样年轻的少女来说，拥有如此强大的能力与神性可能并不是一件好事吧。『风神录』的背景设定中提到早苗很希望自己能够前往幻想乡这片奇迹之地，然而从常理来讲，她作为在外界生活的少女会产生这样的想法着实十分奇怪。二设中常见的说法是：由于日本的学校中对于不合群的学生的霸凌现象十分普遍，并且像早苗这样从事神职的人更加容易在科技发达的现代社会中受到孤立，因此才甘愿放弃外界的生活来寻求幻想乡的奇迹，相信大家也看过许多与之相关的同人作品。与这种说法类似的还有早苗因为遇到了什么家庭变故而决心进入幻想乡以抛弃自己悲伤的过去之类。这一类二设在原作中或多或少都有一些细节作为参考，例如因为早苗在非想天则中表现出的与同年龄女子高中生不符的爱好（萝卜宅）而认为她不合群被欺凌，因为官方设定中一直没有出现早苗的家人而认为她遭遇了家庭变故，总之就是这样不能说有什么道理但也不好去反驳的理由。

事实究竟是怎么样的呢？这个问题并没有确定的答案，毕竟东方系列的魅力就在于同人设定的自由发挥，神主所安排的各种细节在不同人心中也会有着不同的解读。不过，这方面的设定实际上牵扯到了一个很重要的问题——早苗的性格。一些以霸凌为背景的同人作品会把早苗设定为一个即便受了欺负也强作欢笑的好孩子，或者有些作品直接就让她黑化，这些都是因背景设定而导致的人物性格变化。且不说是否妥当，作者笔下的人物性格总归是要为自己的故事背景所服务的；但是一设中的早苗实际上就已经有了很鲜明的性格，虽然基本都是进入幻想乡之后才表现出来的样子，但也可以作为重要的参考资料。实际上，二设作者们对于进入幻想乡之后的早苗的性格设定基本都

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『凌彩笺』
作者：木 shiyo 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://weibo.com/235



在这里，她不再是特别的存在了。
并不是现人神，而是变为了普通的人类这件事，她也注意到了。
从今以后也只能在幻想乡中作为人类普通地生活下去了吧。

可见在早苗之前的想象中，幻想乡的人类理应十分弱小，并且也只是落后的文明，不像外界一样有着强大的科技；在这样的环境下可以让她充分发挥自己的力量并且作为现人神收集到信仰——相当自信的她应该是这么想的吧。正因如此，她才会在刚刚进入幻想乡之时便向灵梦撂下狠话，可以说是相当不把对方放在眼里。然而不巧的是，灵梦和魔理沙这样超乎常理的人类让她的设想变得竹篮打水一场空，所幸幻想乡是一个能够容纳一切的场所，守矢神社才不致因她的鲁莽举动而在幻想乡失去立足之地。从这点来说，早苗初登场时的性格基本上就是一个不谙世事并且自信心爆棚的天真少女，虽然这其实是一个很棒的萌点但也不能阻止早苗在二次同人中被大量满怀爱意的作者无情黑的悲剧。

『风神录』的时代过后，早苗很顺利地在人气投票中作为初次登场的角色夺下了第 13 位的高排名。虽说如此，在数个月后发布的理应是全明星大乱斗型作品的绯想天中却不知为何没有见到早苗的身影。不仅如此，与绯想天同期贩售的『地灵殿』试玩版中也没有任何与早苗相关的线索，这一事实几乎让早苗控们陷入绝望——当然现在我们都已经知道早苗作为地灵殿的 EX 中 Boss 登场了。不过人类在经历了时间的摧残后总是会成长，身为现人神的早苗也不例外；谁也没有想到，与玩家们阔别许久的早苗在 EX 中刚刚登场之际便甩下了一颗炸弹：

\ /
● ●
" ▽ "
在这个幻想乡中
可不能被常识所束缚！

这下就没法玩了。且不论这句台词的有病程度，早苗初登场时可是被期待成为牛鬼蛇神横行的幻想乡里唯一的常识人兼良心角色的，风神录中的设定与对白在这方面上也不过不失，结果到了地灵殿时代神主就告诉我们：“你们想多了洗洗睡吧早苗已经坏掉了”，简直是打脸打的啪啪响。其实这句台词本身并没有太大问题，作为外来人想要适应幻想乡也是件好事，但不管怎么想，满脸笑容地对着幻想乡住民用这句话打招呼并且砸弹幕过来的行为实在是不能再欠揍了。自然，两位主角怀着一肚子气就把早苗碾了过去——灵梦 & 文或是魔理沙 & 帕秋莉可以使用 Bomb 在早苗讲完话之前就把她干掉，可以说这是东方史上有着最大恶意的 Bug，早苗也借着这句恶意满满的台词成功晋升成为幻想乡中的无常识搞笑角色，真是可喜可贺可喜可贺——

大同小异，这大概也是受益于神主对人物性格的巧妙塑造。要讨论这件事的话，就从早苗最初出场的作品——风神录的设定文档开始吧：

虽然对于离开人类的世界感到恐怖，但对于持有引发奇迹能力的她来说，心中更多的应当是能够前往奇迹的世界的喜悦吧。

这句话就是上面那个问题的起因。如果说是要离开这个世界的话，“感到恐怖”对于普通人类来说才是常态，但早苗却因为自己并非凡人而产生了另一种情绪——对于能够去到所谓“奇迹的世界”的喜悦。不过抛开在这之前发生的事情不谈，这句话实际上表达了早苗一种对于非现实的憧憬；由于自身是在现实的世界生活的非现实的存在，所以大概是期望着一个能够表现自己力量的场所吧。设定中在这句话的后面也有提到这方面的因素：

她实际上是十分轻视幻想乡的人类的。她认为只要胁迫唯一的博丽神社，幻想乡就会成为自己所想的样子。正因如此，她才前去威胁灵梦，然后就像这次一样被打得很惨。

住在幻想乡里的人类比她想象的要麻烦许多，并且她也发现了那些人具有着强大的力量。

Sanae's Personality

——才怪咧。上面说的其实只是这句台词被二设扭曲了的部分，如果我们回头看看风神录的设定的话会发现这句台词实际上十分符合早苗天然活泼莽撞的个性，只不过是她选择了一种有些搞笑的表达方式而已。换个角度来想，这其实是早苗已经适应了幻想乡的表现——换作风神录时代的早苗的话，肯定不会这样轻松地说出这句话的吧。非想天则的设定文档中这样写到：

> 她来到幻想乡已经过了差不多两年。
> 一开始由于对异形生物的恐惧，连仪式都无法好好进行，现在完全习惯了之后也能够毫无不适地进行普通的工作了。

这段话就充分表现了早苗的成长。历数早苗出场的作品，从风神录与两位主角拘谨的谈话到星莲船面对小伞时“退治妖怪真有趣”的抖S发言，再到神灵庙中已经能够独当一面地进行妖怪退治工作的样子，可以说玩家们在这几部作品中是伴随着早苗一起成长的。早苗在二设中的形象相对统一的原因除了神主的设定比较明确之外，还因为玩家们能够在这一同成长的过程中愈发深刻地了解到早苗的性格。或许，这样一个很容易让我们这些“外界人”产生共鸣的角色形象正是神主的设计目的也说不定吧，早苗的成长也就代表着玩家们的成长了。

不过早苗在『神灵庙』中的出场也带来了一个严重的问题：年龄。通常来说早苗在二设中都是女子高中生的年龄，黄昏边境也有一张电话卡上绘制着穿着水手服的早苗，虽然不能算是一设但也能成为很重要的参考。然而早苗在神灵庙中的台词却提到了“恬恬”与“旧一万圆纸币”这两个关键词，这两者的共通点都是古老——“恬恬”是 1986 年台湾制作的僵尸电影『僵尸小子』中的角色，这部电影在日本的人气相当高，并且影响了一代日本人对于中国人的印象；“旧一万圆纸币”则是日本在 1986 年停止发行的纸币，上面印刷着圣德太子的头像。从非想天则中“早苗已经来到幻想乡两年”这点来看，幻想乡的时间变化是与现实中游戏发售的时间间隔相同的（风神录 2007 年，非想天则 2009 年），而早苗进入幻想乡的时间也基本是与外界时间统一的 2007 年，这方面考据过于繁复笔者就先不多提了；不过由于灵梦和魔理沙在各部作品中的外表都没有什么明显的变化，也有一种说法是神主对她们的年龄使用了海螺小姐式的设定方法——背景时间正常流动但人物年龄不变。但不管怎么说，早苗会在外界了解到这些古老的东西仍然是一件十分奇怪的事情。因此有人提出了一个很大胆的猜想：“早苗其实已经不是女子高中生了”，因为如果早苗了解 1986 年的事情的话在『风神录』时期就已经至少有 21 岁了，很显然这已经超出了高中学生的年纪。不过这种猜想并没有考虑到早苗只是对古老的东西感兴趣的可能性，因为从上面分析的人物性格来看早苗完全不具有成年人的成熟气质，说是二十多岁也太过勉强了一些。如果这并不是神主的恶作剧的话，有一种可能性就是成为了现人神的早苗成长的速度与人类已经截然不同，这也能解释为什么早苗愿意进入幻想乡——因为在脱离了学校之后就没有什么值得留恋的东西了。当然早苗的年龄始终都只能作为二设来计算，对于剧情也没有什么太大的影响，更值得我们关注的还是早苗这名角色在正作中的成长才是。



转眼之间，距离『风神录』的发售已经过去了七个春秋。然而在这个人类从毁灭的阴影中抬起头的 2013 年，带给了我们奇迹的早苗却并没有出现在东方系列的新作之中，不论是三教争锋的『心绮楼』，还是妖人乱舞的『辉针城』，早苗这位与作品主题再密切不过的少女却不知为何消失得无影无踪。作为守矢神社的风祝，作为唤来奇迹的现人神，作为“外界人”的代表，或许现在只是还没有适合她登场的舞台，我们所能做的，也就只有期待神主能够再给她一个发挥的机会了。毕竟，早苗的设定中承载了许多东西，也还有着许多可以展开的地方，她的成长还远远没有到尽头。

如果在明年的夏天，我们走在被炎炎烈日炙烤着的街道上，在被汗水朦胧了双眼的同时，身边能够吹起一阵舒爽的凉风——

这大概就是早苗重新带来了“奇迹”的证明吧。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方符卡录 2』
作者：Amber 出品：洗熊公社 提供：紫
http://weibo.com/fromover



“世界第一的公主殿下”与我

World No.1 Princess and Me

——redjuice，32岁开始的名画师之路·前篇

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/迷梦

引言 Foreword

前些天搭地铁回家的时候顺耳听到身边两个年轻女性之间谈论的关于工作的话题，大体意思是女怕嫁错郎，男怕入错行，从事何种类型工作的男性是不宜列入男友候补范畴里了。对话很有趣，后来发展成什么工作是吃青春饭的，所以没前途。很不幸的，编辑这个职业被列入“无前途”的“青春饭”行列之中。这倒是个很新鲜的论点，也让笔者百无聊赖的通勤时间变得富有哲学意味起来。顺着她们的话题脉络，笔者开始思考起这么一个问题来：什么是新时代的青春饭行业，又有哪些人在从事着这些行业？掐指一算，身边符合这个标准的人意外的还挺多，首先跟笔者一样喜欢码字的写手大大们都是捧青春饭碗的主吧，就没见过不惑之年还在给动漫杂志投稿的。其次，笔者老本行的网编工作本来就是社会公认的青春饭，笔者入行这些年见过的编辑没有上百也有好几十，坚持5年不转行的就真的没几个了。另外，因为工作关系接触到画师的机会很多，不止一次听画师们提到过“青春饭”这个词，那么毫无疑问在很多画师眼里画画也并非一份能做到退休的工作。

所谓青春饭就是只有在年轻的时候才适合从事的职业，换言之一旦过了某个年龄段这份工作就不再适合自己了，也可以说有的职业是越年轻越吃香。但有没有与之相悖的情况发生呢？也就是说明明已经过了适合某种青春饭的年龄，却义无反顾地干了起来，而且获得了惊人的成功。毫无疑问答案是肯定的。别看时下日本那些混得风生水起的轻小说作家都是20多岁的毛头小伙子，可唯一能撼动图书销量排行榜的却只有年过六旬的村上春树老师。村上何时写出第一部小说的？29岁，一个几乎快要接受现实不再做梦的年龄。巧的很，就在被普遍视为青春饭的画师界也有这样一个入行非常晚，而且基础非常薄弱的名画师，这人叫作redjuice，32岁时才正式作为插画家出道。





■在这篇名为『廊』的短篇漫画中，redjuice将自己对故乡的印象融入了画面里，话说他究竟有多讨厌自己的故乡才画成这样（笑）……

回到最初的话题，redjuice在他25岁的时候辞掉了一份在他认为“不那么有趣但未必没有前途”的工作——虽然这份工作在很多人眼中可能是值得做到退休的铁饭碗，然后选择了一份可能以他的年龄而言已经有点不合适的画师的职业，这是完全与“青春饭论”背道而驰的做法。从结果上说，redjuice是一个成功的画师，将其作为半路出家的经典案例也不为过。但redjuice也曾说过这样的话：“画师其实是一个很难只靠绘画能力就能糊口的职业。”这似乎又符合世俗观念对这个职业的看法。那么，redjuice究竟是一位成功人士，还是一个入错行的男人？或许看完本文你就会得到一个答案了。

其实俺是个乡下人 I Was Born in Countryside

“我到20岁为止都住在没有冷气和暖气的地方，电台也只能收到两个台，动画什么的都没看

过，连数码是什么都完全不知道。”

目前正在热播的日常系萌新番『悠哉日常大王』里的小萝莉莲华曾反复问过这么一个问题：“莫非俺住的地方是乡下？”诚然故事舞台就是一个随时有牛跑出来，房子周围住着狸猫，学校只有一个班级，不等两个小时公车不会来的不折不扣的乡下地方……但擅长搞笑的莲华小妹妹还是执着得一遍又遍问着“莫非俺住的地方是乡下？”，让人怀疑是不是日本的乡下人都那么缺乏觉悟。redjuice就是一个超有觉悟的人，他曾在访谈的开篇中就坦率地承认：“俺是一个土到掉渣的乡下人！”

redjuice 1976年出生在四国岛高知县一个叫土佐清水市的地方。四国岛在都市人眼中本来就是乡下地方，而地处四国岛最西南角的土佐清水市更是乡下中的乡下：人口15000多，为高知县倒数第二的小城市，31.7%的老龄化程度则是正数第一，除了还算发达的水产业几乎没有任何值得一书的地方。照redjuice的话来说就是出门看到的“除了海就是海”，出门见海的环境并没什么不好，但如果出门只有海那就有点无聊得紧了。土佐清水市这么一个乏善可陈的小地方。由于常年来受少子化问题困扰，全市满打满算只有5所中学，悲剧的是后来因为生源太少全部合并为一所学校，高中和专科学校也都分别只有一所，不过专科学校也因为招不到学生而关门大吉。redjuice的母校毫无悬念的就是市内唯一的县立清水高中——一所升学毫无压力的高中，因为除了奋发图强考到外地的大学去以外，就只有在本地或邻县找工作这一条路，更多的人选择了后者。

少子化的另一个负面影响就是ACG的氛围非常淡薄，其实不光是ACG，一切与娱乐有关的事物在这里都会显得有些奢侈。redjuice曾这样评价自己在故乡的童年生活：“我到20岁为止都住在没有冷气和暖气的地方、电台也只能收到两个台，动画什么的都没看过，连数码是什么都完全不知道。”这大概是笔者介绍过的所有画师中童年经历最“灰暗”的一个。说青少年时代的redjuice是个土包子这点应该是毫无异议的，虽然他为了给自己留点面子，也会对媒体说一些诸如很喜欢看『龙珠』，小时候也因为有画画天赋而被父母的朋友夸赞之类的门面话。但笔者可以确定的一点是，redjuice的二次元世界自他出生以来就一直是一片荒芜，而且这段荒芜期竟持续了20多年，所以就算说他是笔者见过的ACG底子最差的名画师也不为过。



25岁，学画画

Start to Learn Drawing

“对于画画零基础的我要直接从初学者到达到专业程度，在当时的我来看这条道路是非常残酷的。”

高中毕业后，大约是随便念了个什么工科的职业学校，经过3年深造后的1997年，redjuice在邻近高知县的香川县的一家冷冻器械生产厂找了



一份工程师的工作，开始了他的上班族生涯，然后一干就是整整四年。独自生活在外打拼的日子是艰辛而又乏味的，尤其是在三次元的世界和二次元的世界里都没有异性陪伴的情况下。大概是觉得生活实在是无聊透顶，也可能是厌倦了公司那些只能从事设计工作的办公电脑，redjuice在25岁那年第一次购置了一台个人电脑，而促使他下定决心花钱的动力竟然是他终于烦透了原先那份冷冻器械厂的工作所以愤然辞职了，这样一来就连在公司里接触电脑的机会也没有了。说起来2001年那会连笔者都已经早已拥有了OICQ号和电子邮箱，并开始用frontpage制作个人网站，每天最大的乐趣就是打开原始的modem“叽咕叽咕”一通乱叫然后用在现在看来慢到叫人掀桌的网速拨号上网。上网冲浪是2000年代初那几年全世界范围内最流行的休闲活动，而这波风潮也好不容易吹进了不怎么发达的四国岛，吹进了redjuice的家。2001年那年，这位未来靠互联网谋生的家伙好歹是第一次“触网”了。

要问互联网热潮刚兴起时最火爆的是什么？不外乎邮箱、即时交流工具和论坛这三样了，在日本那当然就是形形色色的网络揭示板的大行其道。刚学会上网的redjuice其实也不知道该看些什么东西，他依稀感觉自己干了多年工程师与CAD这类绘图软件打交道的时间最长，所以就本能的想找一些交谈设计类话题的BBS逛逛。早期的BBS大多是不怎么细分版面的（2ch还一直保持着相对原始的状态），某一大类的话题都会被混在一个版面里聊，提到设计类的话题当然少不了高端洋气的CG制作。土到掉渣的redjuice可能还不知道原来除了CAD还有很多了不起的设计软件可以用来做游戏和动画，当然他更不可能知道日本第一部大量使用3DCGI制作的动画『青之六号』早在1998年就已经由GONZO推出，当时用3DCG来做动画是最屌最硬的时髦。在浏览了一些介绍CG技法和制作心得的帖子以后，redjuice完全被这项华丽的现代艺术惊呆了！我们总说对底子薄的病人不能下猛药，遇上二次元功底像redjuice这么薄的家伙，一上来就灌输了不少那么上档次的东西他自然承受不了，其结果就是这位老兄竟然一时把持不住动起了转行做CG设计的念头。对自己看准的事物就要120%的全身心投入，这是redjuice性格中最不愿妥协的部分，所以明知以25岁的高龄再去转行实在是勉为其难，但他还是决定知难而上。

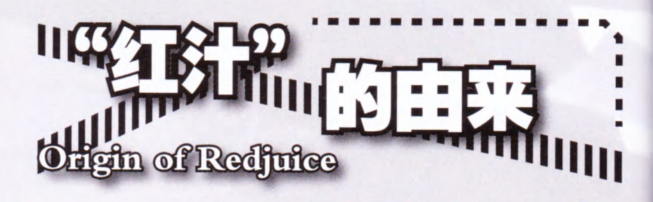
说干就干，2001年redjuice走出了从小一步也没离开过的四国岛，一张机票直飞东京。由于市中心房租太贵，redjuice在郊区的三鹰市寻觅了一间公寓住下，在那里没等完全安顿好，redjuice就先找了一所专科学校报名了CG学习课程，但他没有时间从头学起于是决定速成，所以报的是为期半年、为游戏和动画公司的从事人员提高技能所开设的课程。这大概是redjuice长这么大做过的最没谱的事情，画画零基础，却要跳过初学阶段直接从高端的CG动画制作学起，而且半年学不成的话花光积蓄的他就只能灰溜溜的从东京逃回老家，其残酷程度可想而知。redjuice还记得彼时的毕业设计是一段90秒钟的CG动画，90秒对于现在的动画专业学生来说都谈何容易，对半路出家的redjuice那就是彻头彻尾的修罗场了。无法回头，也没有捷径，更不会有善良的救世主出现，他只能通过最原始的方法解决问题：自学。好在有网络和书籍的帮助，redjuice对网络拥有如此的好感恐怕也是当年通过网络这条途径受益匪浅吧，在这个过程中他接触到了一些对其日后的道路产生



了深远影响的真正硬核的事物，也是两个对他而言带有启蒙意义的BBS，oekakibbs.com和しぃペインター。

Oekakibbs以及しぃペインター的前身PaintBBS都是互联网电子揭示板黎明期里诞生的一批超级老牌的绘图揭示板，其中尤以Oekakibbs的历史最为悠久，90年代末就已经投入运营，并在2001年改版为集成有在线绘画软件的专业绘图揭示板。所谓绘图揭示板原本就是从普通的网络揭示板转型而来的一种BBS，最早以能够为用户提供存放大量JPEG、PNG格式图片的空间而博得人气，现在活跃于业界的很多大手数码绘画师早年都有过混绘图揭示板的经历，比如说笔者以前介绍过的“师匠”中村毅，其“师匠”之名就是从混BBS的时代流传下来的，中村老师可是被誉为“三大图书馆”鼎盛时代的名人。这类BBS上除了能发布画稿，还能存放CG制作的教学文档和绘图工具的介绍和分享，对于绘图爱好者（大部分可能是CG绘爱好者）来说是一个可以接触到各路大神并免费学到很多技巧的好地方。redjuice在BBS里也认识了不少后来的同行，其中就包括大家熟悉的绅士画师岸田メル、轻小说『红』的插画作者山本ヤマト、美少女游戏品牌ApRicoT的主力原画师兼脚本作者TOMA等人，这些人差不多都在03、04年左右正式出道，对于redjuice而言是真正意义上的前辈。

Oekakibbs和PaintBBS后来都追加了在线绘图的功能，形成了从绘图到上传展示到教学分享的一条龙服务，只不过受到技术层面的局限还是没能跳出BBS的框框，直到若干年后出现了SNS类型的pixiv，将绘图网站带入了一个新纪元，此乃后话。接触绘图揭示板这个行为，对于刚刚开始CG制作课程的redjuice而言是具有转折性意味的事件，因为CG制作虽然不完全等同于绘画，但需要较强的绘画功底，redjuice欠缺的正是绘画方面的训练，确切地说缺乏的是对绘画这门艺术正确客观的认识。25、6岁的他显然已经错过了学画画的最佳年龄，要从基础美学和手绘学起的话恐怕也不现实，但数码绘的出现为他提供了一条捷径，而数码绘与CG制作的关联度又很强，于是redjuice坚定了学习数码绘的信念，也找到了一条切实有效的提升方法，通过书籍、通过网络教程、通过免费的练习途径，一点一滴的积累起来。此外，接触网络世界还改变了redjuice生活的另一面，对于一个20多年过着闭塞乡村生活的人来说，互联网对他的诱惑力实在是不可估量的，以致于他下定决心要以互联网相关的职业为生。通过CG课程他触类旁通了一些Flash制作相关的技巧，进而动起了网页设计的念头，然后没多久就干起了这方面的兼职工作。从一个香川县的冷冻器械工程师，到一个定居东京的互联网从业人员，这区区一年多里的转变实在大得有点太富戏剧性。



“工作繁忙的时候经常会喝红牛（RedBull），虽然毫无关系，但我在刚开始上





网时收到免费邮件要求填写账户的时候，就直接把这个填了上去并一直用到现在。这完全是偶然，纯粹是因为手边有瓶果汁，诸如juice、orangejuice、fruitjuice等等，就直接将这个命名为账户名了。”

在自家边学习CG课程边兼职网页设计工作的SOHO生活大约持续了半年多，有一个专科学校的同学打算出来创业成立一家互联网公司，受到延揽的redjuice便正式干起了网页Flash设计的工作，重新回到了公司职员的轨道上。当时他可能一门心思想的就是要钻进互联网行业里来，如今愿望成真，一时间也没有更强烈的念想，于是就安分守己地做起了这份设计师工作，一晃竟又是五年的光阴……可能你会觉得不可思议的是，从笔者介绍redjuice踏入社会，到他成为Flash设计师的这近十年时间里，压根就没提到任何与他画画相关的事。但事实就是，除了因为设计需要偶尔会购买一些绘画书籍作为参考，并间或逛一逛绘图揭示板以外，redjuice的职业与绘画这项工作并无实质性关联。在此之前，他对3DCG类软件的研究恐怕都要比绘图软件要深入得多，10年前他就曾用SoftimageI3D制作过90秒的动画CG，现在即使换用Autodesk Softimage等新潮软件来制作3DCG对redjuice而言其实也是小菜一碟。当然工作上用不到插画并不意味着生活也没有画画的机会，redjuice好歹在绘图揭示板上断断续续画了两年多时间，也用过诸如Painter 6这样的当时流行一时的专业绘图软件。但就像大部分绘画初心者对Painter感觉到明显的不适应一样，redjuice对这款软件也没有多少好感，还曾因为多次被软件崩溃的BUG所虐，一度停止了绘画练习长达一年多。这样三天打渔两天晒网的日子当然不可能有什么实质性的积累。改变的契机发生在2006年，在朋友的介绍下redjuice改用SAI作画，突然让他意识到原来回归本源的数码绘其实是如此轻松惬意的一件事，他不再为适应难用的笔刷而感到头疼，而是可以直接从论坛里下载高手分享的笔刷工具，也不必再为软件崩溃功夫白费而伤神，以2006年个人电脑的硬件技术力要支持SAI这样的软件是绝对不在话下的。

从06年起redjuice的绘画功底大约是进入了一个加速期，包括笔名在内的一些个性元素，以及在笔者看来起到决定性因素的工作习惯应该都是在那个时期里逐渐形成的。谈到redjuice这个笔名，国内fans们喜欢戏称其为“红汁”，虽然这个组合单词直译过来就是红色果汁的意思。要说怎么会想到起这么一个奇怪笔名的时候，redjuice的随意性又再次在不经意间显露出来，他说：“工作繁忙的时候经常会喝红牛（RedBull），虽然毫无关系，但我在刚开始上网时收到免费邮件要求填写账户的时候，就直接把这个填了上去并一直用到现在。这完全是偶然，纯粹是因为手边有瓶果汁，诸如juice、orangejuice、fruitjuice等等，就直接将这个命名为账户名了。然后这就成了我的常用ID，我的笔名。”

大约是在同一时期，经朋友介绍redjuice第一次接触到deviantART这个网站。deviantART是一个注册会员人数、日均访问量和投稿数量都足以与pixiv匹敌的目前世界上规模最大的图片分享社区之一，之所以这个网站在国内的知名度远不如pixiv要高是因为这是一个由三个洋大人联合创办的英语网站，在ACG领域英语的亲和力当然




■全宽15000像素级的狂霸酷拽叼炸天的redjuice插画处女作

无法与日语相提并论。redjuice也是一个英语苦手的日本人，刚开始上deviantART时其实也只会上传作品进行展示，用英语跟同好沟通什么的压根就无从谈起，情形有点像一开始注册P站的一批国人画师，为了防外国人“骚扰”首先亮出自己的国籍（笑）。不过其实在deviantART上玩的日本ACG圈内人士也不少，那时候个人网站在日本已然衰落，正是博客大行其道的时候，但博客在陈列图片方面的功能界面并不友好，所以有不少画师转投deviantART这样的专业图片社区，于是有些嗅觉灵敏的编辑和同人社团主催也开始转向deviantART寻找“猎物”。redjuice这块“璞玉”就是在deviantART上被某个知名社团的主催发掘出来的，不过此人并非大家熟悉的ryo，而是GAINGAUGE。

良驹遇伯乐
Meet the Talent Scout

“当时我花了一个月时间来为横幅中的八个人物进行角色设计，并用3D渲染出背景，再用Photoshop进行合成。不仅在封面横幅图，连CD标签、歌词本设计这些也是我一个人完成的。所以这也可以算是为自己打下基础的作品了。”

redjuice的画坛处女作——跟他随性的作风颇为一致——就在不经意中诞生了。2007年冬天的某一天他的工作邮箱收到了一份署名GAINGAUGE的人发来的工作邀请，大意是





请他为一张CD设计封套。redjuice并不知道GAINGAUGE是何许人，稍微谷歌了一下才发现原来对方是个在同人音乐界颇有点名气的人物，于是欣然应允。可能是双方都缺乏经验的缘故，这次宝贵的合作机会居然险些酿成悲剧……GAINGAUGE请redjuice设计的是CD封面封底和全套BK样式，难点并不在封面绘而在六联单样式的BK，简言之BK展开以后是由六张页面前后连贯在一起的屏风式的设计，雇主要求六联单的正面和反面各绘制一张完整的横版插画。要构思这两张超宽的插画还不是最难的难点，因为雇主提供的是一张带有故事性的原创CD，故事中会出现8个角色，redjuice必须先完成这8人的角色设计，而后再构思插画，但这还不是最难的地方。真正的难关是，六联单的插画完全展开以后的宽度达





Last Night, Good Night



知道
才发
的人
的缘
……
底和
样式
连贯
正面
这两
提供
出现8
计，
真正
度达

到可怕的两万多像素，因为redjuice使用了拿手的3D渲染技术来处理背景作画，图片的最后合成和加工必须在Photoshop中完成，以普通的硬件条件根本无法在Photoshop里保存一张两万多像素的图，机器随时面临着崩溃的危险，redjuice必须在一个月的努力工作付之东流和勉为其难的降低图片质量这两者间做出艰难的选择。最后在无奈将图片缩小到15000像素后终于完成了这两张惊艳无比的屏风插画。作品名为『DIZZY in ass-ault empire』，正如标题中“DIZZY”一词所示的，redjuice的插画令人感到炫目、震撼、印象深刻。当时，他已经32岁。在多年以后的访谈中回忆自己画师生涯中的转折点时，redjuice评价自己的处女作为“打下基础的一作”。其实这对于早期生涯给人以善变印象的他来说，不仅是在技术层面

■livetune第二张商业大碟『Re:MIKUS』的封面绘

打下基础的作品，更是为其画师生涯奠定开端的一次经历。

不过俗话说的好，良驹还需伯乐识。redjuice或许是个好画师，但这并不意味着他只靠一套同人CD的封套绘就能走红。于是这里就轮到ryo老师的登场了。

2008年春天的时候有两个同人音乐社团几乎是同时找到了redjuice，这两个社团如今在业内都有着如雷贯耳的名声，一个叫livetune，一个叫supercell。由作曲家kz主导的livetune在2007年12月C73上发表了处子专辑『Re:package』，专辑的人气爆表仅用一两个小时就宣告完售，大大出乎了kz的预料。受此鼓舞kz决定挑战商业领域，在重新将专辑包装了一番以后由JVC在08年8月出版发行，初贩就取得了Oricon周榜第5的佳绩。商业版CD的封套便是邀请redjuice作画的，这不仅是redjuice第一次公开发表初音MIKU的插画，也是他真正意义上的商业出道作。redjuice高度评价了这次合作经历，并表示直到那一刻才意识到原来插画师是可以作为一种职业来从事的，并从此干上了画师的兼职。后来livetune的第二张商业大碟『Re:MIKUS』的封套绘也出自redjuice之手。

不过livetune并不是与他合作次数最多，关系最铁的主顾，ryo才是。其实ryo也是通过kz才认识的redjuice，08年初ryo还不像现在这般出名，甚至可以说他在同音圈中还有那么点恶名（他与画师119不打不相识的经历可能很多人都听说过）。只看实力不看名气的kz请ryo为自己专辑里的几首曲子做混音，这样一来一去就把自己的人脉圈子引荐给了ryo，不过redjuice与ryo的结识还是有一段小插曲可聊的。在2008年2月发表名曲『恋は戦争』的时候ryo组建的supercell已经是一个拥有近10名成员的大手社团，社团里的画师阵尤其强大，当时已经有119、huke和三轮士郎三人，其中尤以职业漫画家出身的三轮士郎名气最大，碰巧redjuice就是三轮士郎的脑残粉，据说他自『Ultra Jump』创刊以来就一直在追三轮士郎的漫画连载『DOGS』，对后者的画功佩服之至。C73的时候redjuice其实也有到场摆摊，他的同人创作处女经历可以追溯到2004年8月的一本名为『LOVE vol.0』的合同志，当时有10个画师共同参与了创作，其中包括岸田メル、pako、舞六まいむ等几位后来陆续成名的商业作家，但这是纯粹的玩票行为，没有持续性。redjuice首次以同人社团2×3的名义在Comiket上发布作品是在06年的C71上，处女作名为『BEYOND』，一年后发表了第二本原创全彩插画集『behynd』。也就是在C73时因为感冒而打扮得有点可疑的三轮士郎和supercell另一位主力成员guitar一同出现在了redjuice的摊位前向他搭话。redjuice跟此二位还算有过点交集，他跟三轮曾在交流绘画技巧的网聚会上见过面，跟负责supercell网站更新的guitar也算同行，不过当两人表明来意，请他参与supercell的最新企画时redjuice还是着实吓了一跳，令他感到不安的是自己的实力与名气或许完全无法与supercell里的其他画师相提并论。

彼时supercell的三大画师里几乎各个都大有来头，119原名松原俊和，是业内有名的深井冰，早在2006年时就厚着脸皮强拉渡边明夫一起拍了



一部自主动画叫『星空奇迹』，松原一手包办了原案、监督、脚本、人设和作画，名气和业界地位高出他好几个等级的渡边明夫只是被他当做了宣传的噱头，可惜动画反响并不热烈，于是松原改名119在刚刚兴起的视频网站NICONICO动画上出没，靠画初音混出了点名堂，ryo在制作名曲『メルト』的时候盗了他的图，两人就这么认识了。『メルト』一年再生300万次，NICO上几乎没有不认识119的，不过后来就在supercell正要飞黄腾达之时，119又突然宣布退出社团而后就不知所终了。119的交友能力极强，试想当初能说动渡边明夫想必确实有些口才，supercell的大部分成员都是通过119这层关系才加入社团的。

三轮士郎刚才已经提到过，此人也算是个奇才，家里是经营寺院的，作为长男的他有义务也有责任继承家业去当和尚，但他从富山县一路逃到了东京当起了漫画家。1978年出生的三轮其实比redjuice还小两岁，但在1999年他21岁那年就在独立创刊的『Ultra Jump』发表了第一部商业作品『BLACK MIND』，翌年正式开始连载『DOGS』，也算是『Ultra Jump』上最年轻的青年漫画家之一。redjuice自称是三轮士郎的忠实读者和粉丝，从时间上看的话『Ultra Jump』创刊时他已经在香川县工作了几年，应该是有条件接触到新潮漫画杂志的，所以未必是客套话。





最后入伙的huke老师应该不用笔者多费笔墨介绍，81年出生的huke是几个画师中最年轻的，但人家有KONAMI任职的经历，跟过大名鼎鼎的小岛秀夫，07年12月在pixiv上发表了具有非凡意义的BLACK★ROCK SHOOTER后很快被ryo看中，并在半年后被做成了同名MV红遍全日本。当然必须指出的是huke应该算是redjuice的后辈，huke所属的工作室fullmecha的负责人JNTHED跟redjuice是IT方面的同行，早有交情，与huke也是通过这层关系认识的，搞不好huke还是通过redjuice介绍给ryo的。不过可以肯定的一点是，在redjuice正式加入supercell之前，后者就已经在有条不紊的进行着『BRS』的企画了，只不过从时间上说更早推出的是redjuice创作的“世界第一的公主殿下”。

redjuice加入supercell的经历略显得有些不够爽快，一方面因为一开始他对自己不够自信，另一方面也受到自身角色的掣肘，他不是一个职业画师，甚至可以说他一直就没有把自己当成过一个画师来看待，他的本职是一家互联网公司的网站设计师，用他的话来说就是朋友特意为他而设的设计部的光杆司令部长，迄今为止这个身份也从未发生过改变，画师的工作只是他业余时间从事的兴趣爱好之一，因此他既不想受到截稿日的束缚，也不想拖累他的合作伙伴，更不想被人强加给不必要的期待。但改变他以上这些想法的契机是与ryo的一次见面。尽管redjuice还未明确表示是否加入supercell，但ryo并不见外的邀请他参与一次决定社团未来的重要会议，议题就是supercell的出道计划和第一张专辑的制作企画。被当时的与会者，尤其是带头人ryo认真的神情所折服，redjuice终于意识到原来这群人不是在玩票，而是将音乐和绘画当成事业在做，再联想到与他有过合作的GAINGAUGE和kz都已经从同人作曲家转型为了职业音乐人，成功的例子就在自己的身边，而当机会就摆在自己的面前时应该如何选择呢？redjuice的答案就是向ryo贡献出了自己开始从事绘画以来最得意的一幅作品并宣布入伙，作品的名字叫作『World is Mine』。（未完待续）▲


鎮守府通信 Vol.2
艦これ
艦隊これくしょん®
提督が鎮守府に着任しました
绽放在
拂晓水平线上的花
INTERACTIVE
萌氏防务联动企划
Mecha girls' warship game
/ wakesnow 责编 / 如月千华、JEDI 美编 / orangeo
卡牌类网页游戏新霸权『舰队收藏』

引子 introduction

有时宅文化的流行是有点出人意料，一个原本有些玩票性质的小品级页游，却在短短几个月内于日本的 ACG 圈中掀起了风暴，迅速席卷 2ch、niconico、pixiv 等死宅集聚地，形成了游戏讨论和二次创作的双重热潮。而创造了这个奇迹的作品，就是今天为大家介绍的“艦隊これくしょん －艦これ－”(中译“舰队收藏”，下文简称“艦これ”)。

这款游戏是日本株式会社角川 GAMES 与 DMM.com（下文简称“DMM”）合作开发的以旧日本海军（以下简称 IJN）舰船拟人为题材的卡牌类海战模拟网页游戏。本作将历史上真实存在的 IJN 战列舰、航空母舰、重巡洋舰、轻巡洋舰、驱逐舰、潜艇等等军舰拟人化为“舰娘”，将她们编制、强化、育成，最后打造成属于你的无敌联合舰队。丰富多彩的个性“舰娘”、堪称豪华的全语音、小巧精妙的游戏系统、细致入微的历史还原、近乎完全免费的经营策略，都让本作充满了独特而浓郁的魅力。展望未来，友军舰队系统的开放、外国舰船的加入等诸多新要素的融入，必将给扮演提督的玩家们带来更多的游戏乐趣。



发展历程 Development history

“艦これ”的企划始于隶属角川 GAMES 的游戏制作人田中谦介。田中本人是一个深度的军武宅，尤其是对 IJN 军舰情有独钟，曾游历吴港、横须贺、舞鹤等军港探访 IJN 的遗迹。正是出于这份特别的爱好，作为游戏制作人的他，萌生了创作以 IJN 军舰为中心的游戏的想法。

拟人化的军舰和军宅向的游戏系统，从一开始便是游戏立足的两点。田中大概花了一年的业余时间完成游戏的企划，接下来就是如何将企划变为现实。田中通过在 DMM 工作的前同事找到了 DMM，双方商谈之后，很快便达成了合作，最终在今年的 4 月份正式在 DMM 的页游平台上推出。事实上在游戏已经大红大紫之时，角川方面坦言自己并没有在艦これ上挣到多少钱，因为『艦これ』几乎都是合作伙伴全额投资，角川 GAMES 只是扮演了开发方的角色。角川的这番痛心疾首，实则事后诸葛亮，因为无论是开发方还是运营方，在起初都没有预料到这个带着浓浓玩票性质的游戏能够大获成功。



在 4 月份游戏开始运营时，开发运营团队满打满算也就是个不到 10 人的小团队，staff 们基本都身兼数职，创业之初，筚路蓝缕。游戏也是前途未卜，毕竟 DMM 页游平台并非一个人气很高的页游平台，而且主要以 R18 页游为主，艦これ这样的非 R18 的游戏反倒是异数。同一平台上的其他页游人气也都一般般。于是运营方一开始所确立的最终目标是让游戏的注册人数达到 10 万人，日在线玩家达到 2 万人。甚至运营方都想好了游戏运营不下去时的悲惨结局：敌舰队“深海栖舰”杀进镇守府，舰娘们全部沉没。正是在这种带点悲壮的氛围下，在初始运营期间，运营方对玩家相当言听计从。譬如

发展历程

舰娘介绍

统简介

戏哲学

建议

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『提督ノ極密手帳』
作者：Vilor 出品：次元坐标 提供：零姬
http://weibo.com/0rei

游戏中的铝土资源最初设定是3分钟增长1点，玩家们表示这涨得太慢，于是运营调整成了1分钟3点。只不过在后来课金玩家的抗议下又调整了回来。

在战战兢兢地运营了一个多月后，staff 们惊喜地发现，他们一开始所设立的最终目标达成了大半，并且游戏人数继续保持稳定的持续增长。这种惊喜很快转化了一种喜悦的痛苦，staff 发出了如此的悲鸣："再这样下去，增加服务器的钱都用完了，这该如何是好？"于是艦これ在6月下旬第一次关闭了注册，不过这标志着悠然自得的小国寡民被更具野心的计划所取代。7月份，艦これ一下子开设了三个新服务器，与老服务器形成了"横须贺、吴、佐世保、舞鹤"四大镇守府的格局。在前期所积累的口碑逐渐转化为了高涨的人气，nico 上的同人视频创作、游戏录像和 pixiv 上的同人漫画创作也逐渐活跃起来，使得这个原本默默无名的小众游戏也一跃成为了 ACG 界的黑马。

伴随着服务器的急速扩张，游戏出错的频率也大幅上升，甚至严重影响到了游戏的运营。因为游戏出错提示画面是游戏 error 娘对着吉祥物怪猫"土下座"，大范围内游戏出错也便被戏称为"猫空袭"，成为这时期诸多提督的噩梦。

8月的夏季活动也是第一次大扩张之后的首次大型活动。潜艇娘伊58和伊168以及著名的终极战舰"大和"的登场，都让这次活动充满了活跃的氛围。然而"猫空袭"也随着8月份夏季活动的展开达到了顶峰。为此游戏不得不多次延长8月活动的期限。饱受"猫空袭"之苦，艦これ在不断开设新服务器减轻老服务器负担的同时，开始了独特的限制登录制度：将一步到位的游戏帐号注册激活分为了游戏帐号注册和帐号登录两个步骤。基本每天游戏都会开放一定数额的登录名额，你在注册完游戏帐号后，还得在指定时间内去排队登录游戏，只有完成登录游戏才算是正式成为游戏的玩家。如果运气不佳，就得明天继续尝试。这种限制登录的做法，多少引起了玩家的争议，但却也是运营的无奈之举。

游戏注册人数在7月初就突破了 staff 一开始所预想的最终目标10万人，待到7月结束时，游戏注册人数已经翻了一番，超过了25万人。随着8月份夏季活动的火爆，游戏注册人数进一步爆炸式增长，从8月初的不到30万增长到了8月底的超过65万人。进入9月份，游戏在限制登录的情况下继续保持稳定的持续增长，到9月底，游戏注册人数已经超过90万人，游戏登录人数也超过了80万人，接近90万的规模，可以说在10月游戏登录人数就能突破100万人。换言之，在短短半年时间内，艦これ就达成了100万人注册的成就。当初红极一时的 SE 手游大作『扩散性百万课金王』也仅仅在8个月后才达成真正的100万人注册，与艦これ同时期开始运营的大人气手游『Love Live』也是在9月份才超过100万人。考虑到运营等诸多限制因素，艦これ的成功更为醒目。

9月份，艦これ宣布一连串的新展开：先是与十月新番『蒼き鋼のアルペジオ』(『苍蓝钢铁的琶音』)达成了合作，接着又是宣布2014年春登陆 PSV 平台，同时漫画化和轻小说化计划也将逐渐开展。更为劲爆的消息则是动画化计划，预计将于2014年夏与观众见面。除此之



外。一大波的官方周边骗钱物也将随之滚滚而来。

在二次创作方面，艦これ更是一匹黑马。在 pixiv 站上一直流传有“画自己想要的舰娘就会获得自己想要的舰娘”的都市传说，因此同人作品以每天数百乃至上千的速度增长，目前带“艦これ”tag 的作品就已经超过 4 万之数。在 C84 异军突起之后，艦これ甚至出现了专门的独占同人展会，譬如“砲雷撃戦よーい！！”。目前“砲雷撃戦よーい！！”同人展会已经安排到了明年 1 月份的第 6 届，将在舞鹤开展的第 7 届也在积极准备中。



人气舰娘介绍 Main warship

艦これ是以二战期间 IJN 的军舰为中心的海战模拟页游，其核心元素便是一张张拟人化的军舰卡片。不过与诸多卡牌战斗类游戏和诸多兵器拟人化游戏所不同，艦これ的舰娘从单纯看画的卡牌，上升为了真正的人物角色，充满各自的个性与魅力。这也是艦これ吸引诸多玩家的魅力之一。下面就介绍一下各舰种的人气舰娘。

战舰 作为游戏中最强大的舰种，战舰自然是玩家最为关注的舰种。不过在艦これ的世界里，实力的强弱与人气的高低却不完全成正比。就以战列舰为例，目前实力最强的是大和，不过因为大和是夏季活动的奖品，全服务器加起来也只有一万多人拥有，虽然拥有压倒性的实力，但是在人气上却很一般。长门、陆奥，作为普通玩家也能入手的除大和外最强大的战舰，同样人气平平。真正具有压倒性人气的就是金刚级四姐妹，因为都是由东山奈央配音，因此又有“东山舰队”的别号。



比睿 Hiei

CV：东山奈央

无论是人设还是性格，“比睿”都给人一种元气满满的假小子形象，因此被不少玩家戏称为“女汉子”。虽然“比睿”很疼爱妹妹，但是三句不离其口的“お姉さま”，还是让她更偏向于“姐控”。不过别看是个女汉子，“比睿”却意外的是个非常害怕孤单的舰娘。



雾岛 Kirishima

CV：东山奈央

与三位“武斗派”姐姐所不同，“雾岛”是整个游戏里非常罕见的“头脑派”。与三位热情奔放的姐姐所不同，“雾岛”对于感情相当的克制，更多表现出来的是与“头脑派”相衬的理性和冷静。也正是因此，在金刚四姐妹中“雾岛”的人气起初要比姐姐们略低。不过，毕竟是稀缺属性，内敛的眼镜娘雾岛也逐渐人气拾升，在二次创作里一般作为吐槽役出现，而且“摘掉眼镜意外是个美少女”这个梗也是喜闻乐见的。

榛名 Haruna

CV：东山奈央

“榛名”在人气榜上可以说与金刚并驾齐驱，拥有大量的“榛名小天使”信徒。从出身上讲，“榛名”和“雾岛”都是在民间船厂建造的。因此“榛名”和“雾岛”与两位姐姐的性格上也有很大的差别。“榛名”给人的感觉更像是“平易近人的大小姐”。比起两位姐姐的天然和元气，“榛名”要“大和抚子”得多，台词里都是充满了日本传统的温情和委婉，给人治愈与平和。然而在战斗时，“榛名”又表现出不输姐妹的强气。外柔内刚的性格和对提督的脉脉温情，让“榛名”在玩家那里赢得了“榛名小天使”、“榛名女神”等美誉。不过话说回来，在“提督出轨时最有可能杀死提督的舰娘”排名上，“榛名”也是顺理成章的第一位，诸位提督请自重吧。

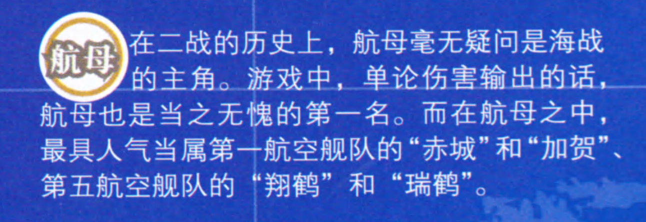




金刚 Kongou

CV：东山奈央

可以说是目前人气最高的战舰，在全人气排名上也是相当靠前。作为二战时唯一一艘在国外建造的战舰，“金刚”自然是非常特殊的，因此也被设定为“在英国出生的归国子女”这样的角色。为了凸显这个个性，“金刚”拥有西方人的热情奔放性格，还有在日语夹杂英语的口癖（当然是惨不忍睹的日式英语），以及嗜好红茶的怪癖，被称为“红茶妖怪”。虽然是长女，但是怎么看都像个傻大姐，天然元气但是比较蠢萌，毫不隐藏地表现着自己对提督的爱意，一些玩家对她“很吵闹”这点有些微词。“金刚”的出身、性格、口癖和 CV，都恰好与七月新番『金色拼图』中的“九条可怜”意外的重合，因此 P 站和 nico 都有不少相应的二次创作作品。



航母 在二战的历史上，航母毫无疑问是海战的主角。游戏中，单论伤害输出的话，航母也是当之无愧的第一名。而在航母之中，最具人气当属第一航空舰队的“赤城”和“加贺”、第五航空舰队的“翔鹤”和“瑞鹤”。

赤城 Akagi

CV：藤田咲

在游戏初期，玩家完成相应的任务后就能自动获得“赤城”。作为 IJN 的第一艘大型航母，“赤城”拥有非常特殊的地位，同时作为二战初期的功勋舰，自然也有很高的骄傲感。不过比起外表温柔内心高傲的形象，“赤城”作为一个吃货的形象，更为广大提督所认同。作为初期就能获得的大型舰船，在拥有强大的战斗力的同时，自然也有相应强大的资源消耗。初期资源紧张，提督们不得不为如何养活赤城而发愁，“大食舰”的绰号就不胫而走了，甚至官方自己都开始吐槽起来。

翔鹤 Syoukaku

CV：野水伊织

游戏中最为稀有的航母之一。无论是人设还是台词，都是满满的大和抚子味道，非常符合“理想的妻子”的形象，因此被许多提督戏称为“翔鹤太太”。而且因为“翔鹤”常常身负不幸，更是让人激起同情和怜爱之情。



瑞鹤 Zuikaku

CV：野水伊织

同为游戏中最为稀有的航母。因为姐姐被称为“太太”，那么“瑞鹤”自然也就成了“小姨子”。双马尾的飒爽人设，很自然也搭上了“蹭得累”的性格。不过比起“蹭得累”，“瑞鹤”更是一个与“比睿”比肩的“姐控”，对于提督也是抱着相应的对立心。



加贺 Kaga

CV：井口裕香

游戏中搭载量最大的航母，理论上讲也是最为强大的航母。然而“加贺”的人气倒是和这没有太大的关系。比起相对温情的“赤城”，加贺则是个面无表情的高贵冷艳角色，无论是对自己的骄傲，还是对五航战的不屑，还是对敌人的蔑视。不过“加贺”沉没时的台词，却是一番对“赤城”的脉脉温情，这种反差感不由得让人感到意外。无论是官方的四格漫画，还是在同人产品，“加贺”和“赤城”都是作为默认的百合 CP 出现，也是目前人气最高的 CP 组合。



龙骧 Ryuujyou

CV：日高里菜（未确认）



在众多轻航母中，“龙骧”在性能上绝对是二流的。不过她少有的独特型号，在轻航母的人设显得独树一帜，红色制服配上帽子，跟日本麦当劳的制服极为相似，因此被一些提督戏称为“麦当劳”。在龙骧在同人作品活跃的要素，除了她搞笑的关西腔外，还有她悲剧的贫乳，被 4ch 民毫不留情冠之以“Airport”的外号。



爱宕 Atago

CV：東山奈央?

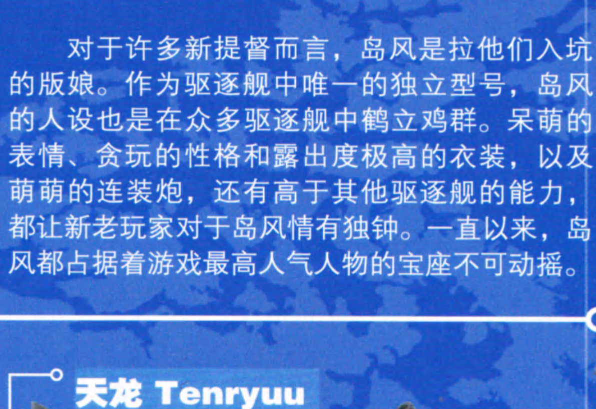
有贫乳，当然就有巨乳。说到游戏中的巨乳角色，大部分人第一反应就是爱宕。说实话，爱宕的卡图说不上太精美。但是金发 + 巨乳 + 黑裤袜的组合，无疑让爱宕迅速地成为"骚想干"角色，在同人本子上大活跃。



岛风 Shimakaze

CV：佐仓绫音

对于许多新提督而言，岛风是拉他们入坑的版娘。作为驱逐舰中唯一的独立型号，岛风的人设也是在众多驱逐舰中鹤立鸡群。呆萌的表情、贪玩的性格和露出度极高的衣装，以及萌萌的连装炮，还有高于其他驱逐舰的能力，都让新老玩家对于岛风情有独钟。一直以来，岛风都占据着游戏最高人气人物的宝座不可动摇。





天龙 Tenryuu

CV：井口裕香



天龙的人气之高出乎许多人的意料，但是仔细想想，这还是在意料之中。一身中二的装扮和一口中二的台词，加之与实际能力的巨大反差，都是可以一戳的萌点。与龙田的CP关系也让众多百合粉津津乐道。另外，因为天龙、龙田是能力最弱的轻巡洋舰，相应的也是消耗最低的轻巡洋舰，所以这两人都是远征要员，在游戏中主要是担任远征舰队旗舰带领驱逐舰远征，因此就有"天龙幼儿园"的说法。

那珂 Naka

CV：佐仓绫音



提起轻巡洋舰，怎么也绕不过的就是"那珂"（笑）。与其他舰娘的人气相比，那珂的人气就微妙得多。只是因为编号48，所以"那珂"被设定为了"偶像"（自称），当你获得"那珂"时，肯定会对"那珂"的营业模式印象深刻。当"那珂"眼睛一正一眨带着灿烂笑容时，往往也就是提督冲着目的造船失败之时。面对一脸高兴的那珂，提督们自然会感受到了某种嘲讽，于是往往会直接把造出来的那珂直接解体。解体获得的资源"燃2弹4钢11"也逐渐成为了"那珂"的代名词（实际上轻巡洋舰解体基本都是这个资源数）。"那珂"就在"被黑"和"同情被黑"的反复过程中，获得了微妙的高人气。最近在nico上"那珂"的同人曲『恋の2-4-11』异常火爆，也算是玩家们对于"那珂"扭曲的爱吧。

系统简介 Game system

母港界面

01 出击

游戏的核心要素自然是海战，在游戏中便是"出击"。出击又分为三个项，第一个"出击"：选择海域出击，海域地图逐步解锁；第二个"演习"，选择与其他玩家进行演习；第三个"远征"，针对不同的任务派遣舰队远征，类似于其他游戏的编组探索。



02 编成

目前最大可以编组四个舰队。除了第一舰队外，其他三个舰队都需要完成相应的任务才能解锁。尽快开出第四舰队，是初期游戏的一个要点。



03 补给

舰队以任何形式出击都会消耗相应的资源。出击前请确保出击舰队的补给已满，否则会影响舰队的战斗力。



04 改装

所有舰娘达到一定等级后可以进行“改造”，提升属性或者转变为其他舰种，譬如水上飞机母舰“千岁”、“千代田”可以改造成为轻航母。“近代化改修”则是用其他舰娘卡片来追加舰队的属性数值。同时在改装界面，可以调整舰娘的装备。



05 入渠

舰队出击后归来，受损的舰队就这里进行修理。初期只有两个修理船坞，可以通过课金再开两个修理船坞。当然你也可以用“高速修理”道具来进行修理。舰船修理时间，一般说来是越大的船修理越慢，等级越高的船修理越慢。因此“高速修理”道具非常有用，可以保证主力舰队的连续出击。请多多积攒“高速修理”道具。



06 工厂

工厂是舰船和装备的生产和处理之地。

建造：投入相应的资源来造船，不同的舰种需要不同的资源需要，攻略 wiki 上已经总结了许多配方，可以参考。需要注意的是，建造结果是随机的，其实就相当于其他卡牌游戏的抽卡。

开发：投入相应的资源开发装备，同样具有相应的配方，详细请查询攻略 wiki。另外，开发装备有很大概率会失败。新人玩家初期不推荐砸大量资源进行开发。

解体和废弃：解体是拆船，废弃是拆装备，可以回收少量的资源。



07 资源

资源分为四种，燃料和弹药是出击必备的消耗资源，舰船战斗力越强消耗越大，燃料也是修理所需资源；钢材主要用于造船、开发和修理；铝土主要用于造船、开发以及补充舰载机。燃料、弹药和钢材每3分钟涨3点，铝土每3分钟涨1点。

资源的获得途径出了系统的自然增长外，主要依赖于远征成功后获得的资源。地图出击某些点也可以获得相应的资源。



08 装饰

游戏“母港”的背景就是舰队司令办公室。办公室的装饰可以通过兑换家具币购买家具来进行调整。不同的家具组合，可以搭配出丰富多彩的装饰风格。





战斗系统

出击和演习都会进入战斗，海战也是艦これ的游戏性所在。下面就主要介绍一下游戏的流程和要点。

01 阵形

挑选海图选择出击，遭遇敌人后挑选阵形。演习则略过这一步骤，双方舰队默认单纵阵形。阵形分为五种，单纵提升炮雷攻击力，复纵提升装甲，环形提升防空和反潜，梯形提升雷击攻击力，单横提升反潜和回避。请根据敌人的配置挑选相应的阵形。



02 索敌

进入战斗界面后，根据舰队的索敌值进行索敌判定。索敌成功则命中和回避都会提升，反之，则都会下降。

03 航空战

双方舰载机起飞，进行航空战，判定制空权所在，同时双方开展对舰攻击。制空权判定直接影响对舰攻击效果。

04 支援舰队攻击

如果支援舰队到达，就此展开一次性的全体攻击，miss 率较高。



05 开幕雷击战

仅限于装备“甲标的”的舰船和 10 级以上的潜艇。潜艇和重雷装巡洋舰大显身手的时刻。

06 交战形态判定

主要分为三种情况。同航战：双方攻击力和命中都上升；反航战：双方攻击力和命中都下降；T 字战：分为有利和不利两种情况，有利方攻击和命中都上升，不利方则都下降。

07 炮击战

依据双方主炮射程远近依次开火，一般说来，按照战舰、重巡洋舰、轻巡洋舰、驱逐舰

的顺序。如果参战双方中有战舰加入，则进行第二轮炮击。第二轮炮击则按照双方舰队队列顺序依次展开。航母也派出舰载机参与这一阶段攻击。

08 雷击战

炮击战结束后，尚未中破的重巡洋舰、轻巡洋舰、重雷装巡洋舰、航空巡洋舰、驱逐舰、潜艇等展开雷击战。

09 脱离判定

雷击战结束后，白天的战斗就结束了。此时可以选择脱离或夜战。



10 夜战

航母、轻航母不参与夜战。尚未大破的其他舰船根据双方舰船队列顺序依次展开攻击。夜战中舰船可以发动两次炮击或 cut in 暴击，伤害输出极大提高。无论战舰是否参战，夜战都只有一轮攻击。

11 战斗结束报告

根据双方的战果进行胜负判定，然后根据胜负判定决定本次战斗所获得的经验值。经验值基于各地图难度，旗舰获得 1.5 倍经验，伤害输出 mvp 获得 2 倍经验，这两者可以叠加。

12 掉落判定

只要战斗获胜，并且有空余船位，就有可能获得新的舰船，也就是俗称的“捞船”、“刷船”。不同海图、不同地点的舰船掉落自然也不同，详细掉落列表可以查询攻略 wiki。为了获得心仪的舰娘，除了建造也就是出击捞船，当然最终能否获得还是得看脸。

13 进击判定

结束战斗后，你可以根据战斗后的舰队情况酌情选择。考虑到游戏的沉船设定，这更是值得提督仔细思量的问题。不顾舰队战斗力减弱强行进击，极有可能落得舰船被击沉的悲惨下场。“不做死就不会死”，这是该游戏的一大原则。



14 沉船判定

这个游戏的一大特征就是舰船若是在海域战斗被击沉就会永远地失去。即便是现在，击沉条件还是充满了各种玄学。出于保证舰娘安全的考虑，最保险的是“疲劳状态不出击，不满补给不出击，中破不进击，大破不夜战”这四条原则。但是这四条原则依旧充满了争议。不少玩家反映，中破进击和大破夜战，在很多情况下也是安全的。如何定夺，还是得看提督的决断。关于系统背后的逻辑，不妨继续看下文。



新人建议 Advice for beginner

01 登录

对于新人而言，第一个难题就是注册登录。首先，你需要准备一个日本 ip 的 VPN，在 DMM.com 注册帐号。然后，关注官方推特，留意每天开发登录的时间点，按时进行登录排队，根据系统提示进行相应的操作。如果运气不好没排上，也不要太灰心，基本上每天都有机会。比起 8 月份初的盛况，目前登录已经不太难了。

02 攻略 wiki

如果你懂日文，自然再好不过了，就算你不懂日文，日文攻略 wiki（http://wikiwiki.jp/kancolle/）也能看懂不少内容。实在不明白，去贴吧、QQ 群等地方寻找相应的组织，总有人能帮上你。

03 远征

这是资源的主要获取来源，因而争取尽快开出第四舰队来。各舰队解锁条件请查看攻略 wiki 任务一览。远征任务有成功条件，请仔细查询再编组远征舰队。

04 建造

新人可以先攒资源，按照战舰配方尝试建造几次。有了 1 艘战舰或多艘重巡洋舰后，攻略 1-4 海域就不成问题了。攻略完 1 图后，在 2 图可以捞到不少船，不必投入太多资源造船。

05 开发装备

装备开发跟司令部等级相关。司令部等级低于 30，开发出高星装备概率极低。建议司令部等级上 30 后，再进行所需装备的开发。日常开发任务可以用默认的开发配方应付。

KANCOLLE

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

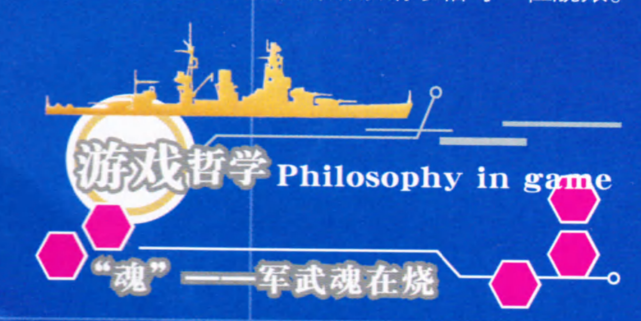
出自：『第一攻略舰队，出击』
作者：realmbw 出品：U235 核燃动力 提供：香香
http://weibo.com/235

06 地图攻略

1-X 图没有太大的意义，可以尽快完成 1-4 攻略，到达 2-X 图。到达 2-X 图之后，你会发现舰船的掉落比 1-X 图明显好多了，能够捞到不少战舰和航母。这一阶段就是你的主力编成和成长期。2-4 地图难度很高，你可能会卡很久。但是不用着急，这很正常。2-4 攻略，推荐赤城＋加贺＋金刚四姐妹这一编组，可以根据个人情况适当调整。攻略舰队等级推荐 30 级以上，最好已经进行改造并且近代化改修完成，剩下的就只剩下看罗盘娘的心情。完成 2-4 攻略，你就成功地从新人毕业了。

07 沉船警告

大破进击的船遭遇打击，有很高概率被击沉。不做死就不会死。中破进击、大破夜战请酌情思量，得有沉船的觉悟。每天都有人因为沉了"赤城"而哭哭哦，所以请珍惜每一位舰娘。



如何去定义这个游戏？笔者觉得，首先这还是一个面向小众的硬核游戏，充满了军武魂的用心作品，只是机缘巧合，意外地成为了黑马。

还记得 Staff 当初的目标吗？注册人数 10 万，日活跃人数 2 万人，无论怎么看，这都是一个低调得不能再低调的数字。除去经济上的考虑，这可能也和制作方对于这个游戏的定位有关。看似简单明了，实则『艦これ』充满了各种让军武宅会心一笑的小细节，并使不了解 IJN 历史的人产生了相当高的门槛。从本质而言，『艦これ』其实是一个在线单机 flash 游戏，严重缺乏玩家之间的互动。然而，『艦これ』却做到了让玩家之间在游戏外的频繁互动。这是如何做到的呢？

奥秘在于游戏系统的神秘性。实际上，『艦これ』对于一个完全不了解相关历史的新人而言，相当的不友好，很快就会让新人陷入"我该干什么"的困境。如非真正喜欢这个题材的人，其实是很难饶有兴趣地继续玩下去。而一旦你想玩下去，就不得不与其他玩家交换情报。"建造战舰的配方是什么？"、"怎么打通 2-4 海域？"、"怎么配置航母的舰载机？" 等等这些问题的答案都是开荒者们一次次试验试错然后交换情报总结出来的。官方自身很少给出答案或提示。直至现在，这游戏依旧充满了各种谜题，让玩家们争论不休，其中一个谜题就是"舰船沉没条件"。

很长时间内"中破不进击"是回避沉没的信条之一。然而这一信条受到了不少玩家的质疑，其中不少人开始自己的试验，并录像传到 nico 上，单从 nico 上的视频而言，中破似乎不必构成沉没条件。无论是 2ch 还是贴吧，都有人悬赏"中破沉没"的视频。然则，另一方面，不少玩家也反映的确有"中破沉没"的事例，甚至偶有满血沉没、小破沉没的都市传说出没。孰是孰非，一时纷纷扬扬。

制作人田中的回答或许可以表达游戏背后的某种逻辑，甚至某种哲学在里面：

"『艦これ』是一个带有哲学（玄学）的游戏，击沉的船不可能再打捞回来。如果不是完全的失去，是不会让玩家体会到沉船的痛苦。然而沉没判定并没有非常明确的规则。哪里是安全，哪里才会危险，都只能让提督自行体会，在网上相互探讨交流去寻找。"

就目前可以百分百确认的沉没条件，其实只有"大破"状态下选择"进击"。至于"中破进击"和"大破夜战"，只能继续等待进一步的消息。就笔者个人经历而言，"中破进击"和"大破夜战"都有沉没的可能，诸位玩家请自行思量。

围绕着"沉没"条件的争议，其实也是制作人田中提到的"栗田困境"——1944 年莱特湾海战中，担任消灭美军登陆舰队任务的栗田



健男提督因通讯滞后以及情报缺乏，在小泽舰队已成功引开美军主力的绝好机会中，最终选择放弃任务导致整个作战计划功亏一篑。这个游戏非常真实地展示了海战的不确定性，以及提督在情报不完全的情况下如何抉择的困境。

游戏中诸多谜题的解决，其实也相当依赖于对历史的解读。譬如"第2舰队航母机动部队编成"这个任务，游戏中的提示很简单，只提到在第2舰队配置航母。实际上这个任务完成的条件是"旗舰为航母或轻航母，另外配置三艘驱逐舰"，如果了解最初航母机动编队的历史，自然很快就能编组成功。如果不了解情况，就很容易犯下"将重巡洋舰乃至战舰编入舰队"的错误。

再举一例，5-2海域为珊瑚海海战图，如何配置舰队才能走到boss点？其实只要在舰队编制2艘航母1艘轻航母就可以了。为什么？因为历史上珊瑚海海战日方参战的主力舰只就是2艘航母和1艘轻航母。

另外不得不提的是，『艦これ』的成功要素之一就是大胆的微课金机制。作为一个卡牌游戏，它主动放弃了课金抽卡这一业界通用做法，在道具的获得和使用上也没有进行限制，课金的要素基本都是锦上添花的性质，不会让人产生无料玩家和课金玩家的过高天然隔阂。这一点在世风日下的页游界还是相当的难得。这也是『艦これ』在没有大规模宣传的情况下，意外地获得了大量人气的原因之一。

"萌"——拟人化典范

兵器拟人化的作品并不少见，单说军舰拟人，就有『蒼き鋼のアルペジオ』这样的作品。兵器拟人的游戏也不少，譬如『萌え萌え2次大戦（略）』，那里面就有兵器娘爆衣系统。艦これ的点子说不上多么创新，却胜在了拟人化的精髓。

拟人化的精髓是什么？是不再只是单纯的拟人，而是作为人物来进行刻画。太多的拟人化作品可以归结为："先画一个美少女，然后说她是某某"，而艦これ则是结合历史梗，设身处地地琢磨如何将一艘艘军舰刻画为一个个鲜明的角色，这其中既有对历史的总结，也有制作人以自己的理念进行的再创作。

譬如说战舰"金刚"是英国建造的，那么设定为"归国子女"也就顺理成章。那么作为一个带有英国血统的人，"金刚"嗜好红茶，也就水到渠成了。又譬如说驱逐舰"电"，在历史上经常跟友舰发生冲撞，于是便设定为一个有点天然呆的角色；"电"历史上又救助过不少敌舰船员，于是便设定为一个爱好和平的小姑娘，两者一结合就成了"虽然有点呆萌但是很善良的乖乖女"。

当然，纸面的人物设定再用心，还是需要有人去发现发掘才会体会到。如『扩散性百万亚瑟王』的卡牌简介不能不说不详细，然而又有多少人会仔细阅读卡牌的简介呢？『艦これ』就回避了这一尴尬。原因很简单——采用了全语音。





对于一个小品级游戏而言，这多少显得奢侈。然而真是这份奢侈，让制作人对于人物的精细设定在不经意间传达给了玩家。秘书舰不再是跟其他卡牌游戏一样，只是一张了无生气的卡牌，而更像是一个活生生的人。即便点击图鉴里的每张卡牌，也会自动播放舰娘的自我介绍，让人对数量庞大的舰娘有了一定的区分度。每个舰娘出击受损后，立绘也会反映出受损状况（即大家俗称的破甲暴衣），这也很有看点。而最足以震撼人心的还是舰娘沉没的遗言。精心编写的遗言，同样倾注了制作人对于军舰和舰娘的感情，让人不得不扼腕痛惜。

拟人化的更进一步，则是搭建舰娘之间的关系。无论是"比睿"对"金刚"的恋慕，还是"加贺"对"瑞鹤"、"翔鹤"的不屑，还是"阿武隈"对"北上"的畏惧，都显现了舰娘之间的丰富感情和复杂关系。这种感情关系的刻画，在官方的带动下，在同人创作领域更是显得活跃，激发了不少同人创作者的创作热情。同时，官方巧妙地在游戏中回避去创作主线故事，将更大的可能性留给了其他媒介和同人。也正是这点，激发了同人领域的热潮。▲



走进异世界的天籁 梶浦由记香港采访

Yuki Kajiura LIVE in Hong Kong

■记者 /lodoss ■责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / 迷梦

早年以『机动战士高达 SEED』、『NOIR』、『.hack//SIGN』等作品的歌曲在国内闻名的音乐人梶浦由记，于 9 月 20 日来到了香港，进行了首次亚洲区海外公演。在年初，同属“梶浦系歌手”的南里侑香来港演出的投石问路下，这次的「Yuki Kajiura LIVE in Hong Kong」更是盛况空前，全场基本座无虚席。本次演出除了梶浦由记本人，还有她的专属乐队和 4 位“御用”歌姬 wakana，Yuriko，Keiko 和 Kaori 的到来。歌曲除了早年的曲目外，还有『Fate/Zero』、『魔法少女小圆』和『刀剑神域』等近年的新作配乐，堪称一次集大成的演出，让现场的歌迷听得如痴如醉，多次为台上的演出者送上热烈的掌声。

在演出进行前，我们有幸受到主办方 ED Production 的邀请，以第一家内地平面媒体的身份，对梶浦由记小姐进行了一次简要的采访。

2DM: 您以前作为特别嘉宾来过香港，对香港的印象如何？

梶浦： 也不算特别嘉宾吧（笑）。第一次来的时候，从飞机上往外看，看到很多漂亮的摩天大楼，是个很漂亮的城市。虽然在电视上看过，但感觉完全不同。在街上走着，会觉得非常愉快。很梦幻地融合了传统与现代的城市，观光都不会腻呢。

2DM: 有从中激起什么创作的灵感吗?

梶浦： 其实以前在日本有个叫「KOWLOON'S GATE（九龙风水传）」的游戏，可能你不知道（笑）。这个九龙就是香港的九龙。其实这是一个挺恐怖的游戏，九龙是一个很恐怖的地方（笑），那个时候就对九龙的印象特别深刻。但是来到之后发觉这是一个很快乐的城市。我没怎么使用过富有中国色彩的乐器和创作中国特色的音乐。中国的乐器很有个性，使用一点点就能表现出浓厚的中国味道。所以有机会我希望可以试试，之前一直没有机会对中国悠长的历史下手，不过有机会我真的想试一下。

【九龙风水传：1997 年在 PlayStation 上发行，是一款人设和美工十分另类、整体气氛极度诡异的冒险游戏。故事的发生地是被魔幻化的香港，九龙寨城的街巷楼宇和室内环境的各种特点都有着充分展现，在日本有着“最佳邪典游戏”的美誉。】

2DM: 您曾组成过乐队 See-Saw 和 FictionJunction，也有和 Kanafina 合作，您在挑选合作歌手的时候有什么要求？将来有没有想过和男歌手合作？因为至今为止都是只和女歌手组队（笑）

梶浦： 就是看我喜不喜欢咯？（笑）这世界上有很多很好的歌手，我不可能与他们每一个都合作，与其说和很好的歌手合作不如说与我喜欢的歌手合作。可能会令人误会是不是跟恋爱一样，也许大家都有过这样的感觉，有的人的歌，一听就让人有触电的感觉，就会很想给这个人写歌，我一直都给这样的人写歌。如果有男歌手的歌声让我有触电的感觉，就像是和他的声音谈恋爱呢（笑）。

2DM: 恋爱的男性没有吗？

梶浦： 恋爱对象当然是有过（笑），也曾经以提供歌曲的形式和男歌手合作过，但至今为止都没有把男性加到自己项目的下面。因为我是女性，我写的就是我唱的歌，所以从女性的角度创作会比较容易一些。

2DM: 接着刚才的问题。曾经和您一起共演的歌手们，尤其是男歌手（例如 Sound Horizon），今后有计划一起到中国演出吗？

梶浦： 暂时没有这样的计划，不过很想去。我很喜欢办演唱会。我一直想在各种各样的地方演出。只不过我们乐队的人数实在太多了，只在日本国内已经很不容易了，出国就更加困难了。但是我真的非常想去的。

2DM: 以后还会有机会和石川智晶小姐举行 See-Saw 的演唱会吗？

梶浦： 这不光是我一个人的问题，在这里很难回答，老实说我也不知道会不会有这样的可能性。

2DM: 您歌曲中的“梶浦语”让大家印象深刻，在演唱的时候，会跟歌手解释表达的感情和情感的变化，还是让大家自由地感受然后演绎出来？

梶浦： 先说明一下，梶浦语是一种“造语”，也就是说没有意思的、既不是英语也不是日语、就只有声响的人造拟声词，我的作品中经常有这样的词语。让歌手唱这种歌的时候，比起说



明词语的意思，多数是说明场景。比如说明这个场景是“罗马大军入侵，我们快要被杀了”，就要用身处这种场景的心情唱出来。

2DM: 不少听众都是从「晓之车」、「尽管我们曾经在一起」和「焰之扉」开始进一步接触到您的歌曲，在创作它们的时候是如何考虑将歌曲的意境 传达给观众?

梶浦：『晓之车』和『焰之扉』，这两首歌是在创作前已经决定好在哪一话的哪一幕播出。『我们曾经那样在一起（あんなー緒だったのに）』是片尾曲，是属于整个系列里的一部分，与之相对，之前那两首歌的场景是早就定下来的，所以歌词会受到限制，是为了配合那个特定的场景而创作的。在创作两首歌的时候，当然会反复看剧本，力求做到最切合聚众的场景。

2DM: 您的音乐风格大家觉得比较偏向冷冽型，但在平时会喜欢哪类型的音乐或者喜欢听哪个音乐人的歌曲? 创作上有没有受到他们的影响?

梶浦：我从前听音乐便一直没有想过要听哪一种特定类型的音乐。我父母很喜欢听古典音乐，几乎只听古典音乐，而我的哥哥却完全不一样，只喜欢听披头士、KIDZ 之类的。我那时候还只是个小孩，我两种音乐都喜欢，也完全没有觉得哪一种特别好哪一种不好。我很喜欢唱歌，也参加过合唱团。我的那个年代刚好是世界音乐很流行的一个年代。我们是听着世界各国的音乐长大的。所以我创作音乐的时候完全没有想过这到底是古典的，还是欧洲风格的，或者是和风的，我一视同仁地吸收了这些音乐，然后从中挑出一些自己觉得蛮帅的片段，结果把它们混合在一起了，只是这样。

最近的话，听什么音乐会跟那时候的心情有很大关系。最近有空的时候经常听的是 Efterklang 这支乐队，我十分喜欢这支乐队。还有一位叫 Imogen heap 的歌手。

【Efterklang：来自丹麦哥本哈根的独立摇滚乐队，成立于 2000 年 12 月。Efterklang 在丹麦语中有“记忆、影响”的意思。他们在演奏的摇滚、实验摇滚中使用了管弦乐。

Imogen Heap：全名 Imogen Jennifer Heap，是一位来自英国伦敦的唱作型歌手、作曲家。曾经是音乐二人组合 Frou Frou 的成员。她在自己创作的流行音乐中糅合了摇滚、舞曲和电子音乐的精髓。】

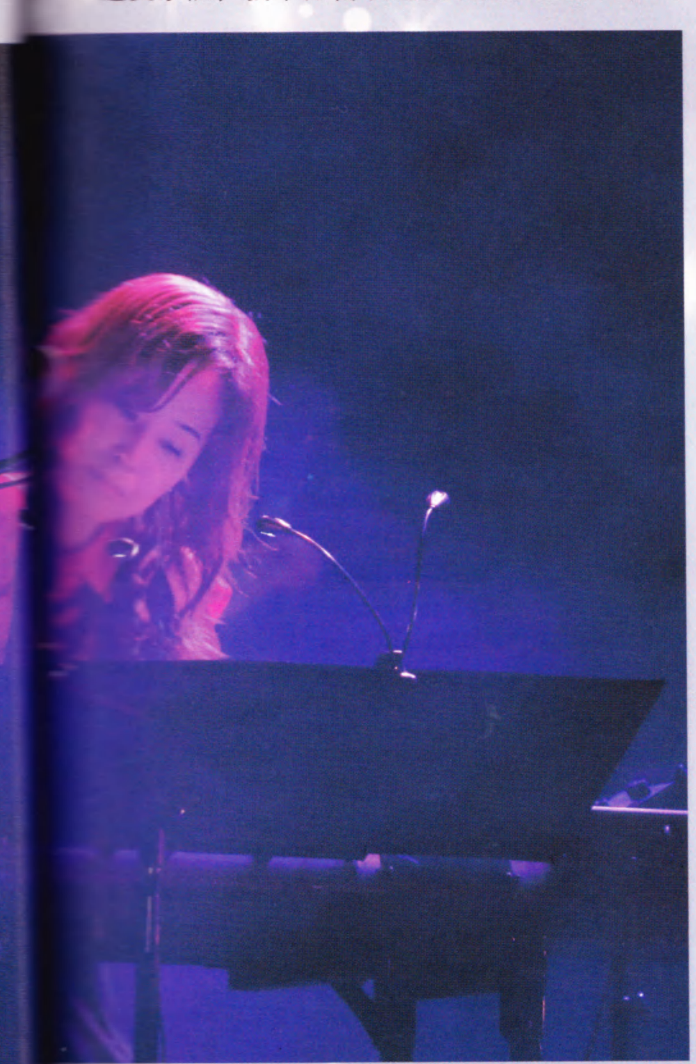
2DM: 现在有没有计划发行专辑或单曲?

梶浦：有（仅指 FictionJunction，因经理人公司问题本次采访内容均不涉及 Kalafina）。不过接下来的内容是商业秘密呢（笑）。

2DM: 您在香港及中华地区都有很多粉丝，请问有什么话要对他们说的吗?

梶浦：现在这个时代很好，与之前相比，国家与国家之间的围墙被音乐打破了。无论身在哪个国家、哪个地方，都能倾听一样的音乐、享受一样的作品，我觉得这是一件值得庆幸的事。虽然说每个人都是不一样的个体，但我觉得人还是有一些共通的地方在里面。即使国籍不同、语言不同，但有些东西，我们可以通过音乐、动画共同感受到。中国内地和香港的朋友听过我这个日本人的作品并且喜欢我的作品，我由衷感觉到荣幸。以后我还想再来开演唱会，希望那个时候我们可以再通过音乐来互相理解人与人之间的共同之处。▲





Yuki Kajiura LIVE in Hong Kong
梶浦由记香港音乐会曲目列表

No	TITLE	Remarks
M 1	the beginning of the end	Fate/Zero
M 2	the battle is to the strong	Fate/Zero
M 3	the image theme of Xenosaga Ⅱ	Xenosaga Ⅱ
	MC	
M 4	vanity	FICTION (solo album)
M 5	liminality	.hack//Liminality
M 6	in the land of twilight,under the moon	.hack//SIGN
M 7	花守の丘	北斗の拳
M 8	Parallel Hearts	PandoraHearts
M 9	salva nos	NOIR
	MC	
M 10	in the garden of sinners ～ from paradigm	空の境界
M 11	Distance	GUNDAM SEED-REMASTER
M 12	時の向こう 幻の空	おおかみかくし
	MC	
M 13	Credens justitiam	魔法少女まどか☆マギカ
M 14	Luminous Sword	ソードアート・オンライン
M 15	デュラン召還	舞 -HiME
M 16	目覚め	舞 -HiME
M 17	stone cold	SACRED SEVEN
	MC	
M 18	Sweet Song	Xenosaga Ⅱ
	Encore	
EC 1	the world	.hack//SIGN
EC 2	zodiacal sign	Aquarian Age
	MC	
EC 3	open your heart	.hack//SIGN

『KILL la KILL』（中文正式名称：『斩服少女』）在宣传的初期，就已经给人以强烈的作画 ANIME 的先入印象。提到吉成曜，大家想到的是帅气，而说起今石洋之和すしお，往往让人联想到“暴走”这个词，两人的组合自然吸引了不少眼球。也许是抱以太高的期望，作品的第一话正片让不少作画爱好者失望了——金田系的 POSE 虽然重要，但是如果动得不够好或者该动的地方却没有动起来，那也是难以让人感到满足和爽快的。“有趣是有趣，但是就作画面来说，看点不多”这种意见也是有其存在的道理。当然，这并不是去否定这部作品的优秀，『KILL la KILL』从头到尾都散发着“动画界的失落技术”和“面向昭和大叔和怀古厨”的臭味，加上爱好者们都已经给予定评的今石演出和中岛脚本，引起核心 FANS 的欢呼也是理所应当的事情。笔者个人更希望把这部片子推荐给对动画有着浓厚兴趣或有意专攻动画的 OTAKU 和新晋的动画从业者看。不是去看满屏夸张的红字，而是通过这部动画，去感受赛璐璐时代的气息，通过今石洋之，去感受金田伊功的魅力。



INFO

作品名：KILL la KILL
中文名：斩服少女
原作：TRIGGER、中岛一基
监督：今石洋之
剧本统筹：中岛一基
音乐：泽野弘之
动画制作：TRIGGER

作画演出皆暴走 EXTREME LEVEL OF KANADA STYLE
——金田伊功 FOLLOWER 今石洋之

首先来说说今石洋之这个人。

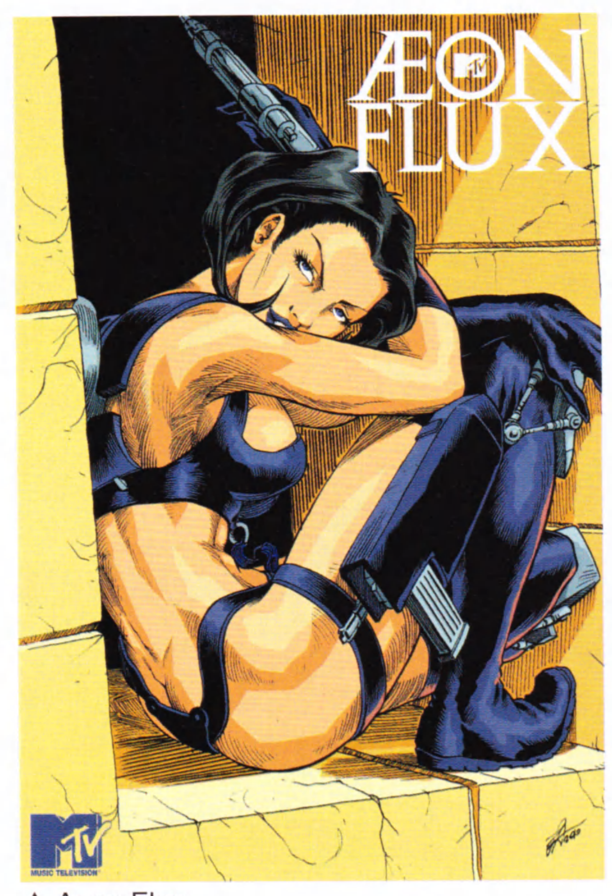
作为一个正统的美大生，今石洋之带着美大生的秉性，却毫无美大生的风格，这一点看过他的画的人应该都知道。从小学开始看动画的今石洋之，因为不想被美大那种“过于正直而变得无趣”的感性所“污染”，所以只能画本子来维持平衡。这样一边去 CM 卖本子，顺手买动画人自己出的同人志，一边在校内做自主动画，一直到进入 Gainax 社——就算在入社后，同人活动也并没有停止。

EVA 时代，新人今石洋之在 EVA 恐怖的作画阵面前丝毫不起眼。不像 TRIGGER 现在的新人，早早地就树立起了自己的风格。大家都知道，新晋动画人进公司首先都是从动画干起，今石洋之也不例外。但是和喜欢给自己崇拜的原画师画动画的一些动画人不同的是，今石洋之似乎很讨厌这项工作。到了后来，或许是制作经费的原因，又或许是今石确实已经有了原画人的实力，庵野干脆就在最后两话里让今石画起了原画。

今石洋之虽然讨厌画动画的工作，但是也并不是因为对某某原画师的画风或是时间感原因而感到厌烦，仅仅是单纯地讨厌这种枯燥乏味的勾线工作而已。今石本来也是彻头彻尾的动画爱好者，更是作画爱好者，当看到厉害的镜头却不知道是谁画的的时候，他也会主动去问公司的其他人，这样在增加了对作画热情的同时，也积累了很多作画方面的知识。比如被无数人奉为神明的矶光雄，就是今石通过 EVA 的第一话认识的。

“真正厉害的动画人，一般都是不得了的动画爱好者。”

不知是什么原因，也可能是特立独行的性格，还可能是今石洋之的画引起了庵野的注意。总之庵野直接拿了一堆 LD-BOX 给今石并告诉他，“今石君，你把这些看了”。具体拿了哪些虽然不大清楚，不过按照庵野的喜好大概就是金田伊功、山下将仁、板野一郎、友永和秀、大张正己、小林七郎、宇都宫理这些人的作品吧。今石欣然地观赏了前辈推荐的东西，就是从这里开始，今石逐渐成为了真正的作画 OTAKU。但至于这是否是让他成为“金田 FOLLOWER”（编著：深受金田伊功力影响的动画人）的契机，我们就不得而知了。从今石后来的一些访谈对谈资料来看，他似乎更想成为“山下 FOLLOWER”的样子——尽管那似乎是看了 Peter Chung 的『Aeon Flux』之后的事情。



▲ Aeon Flux

有才能的人从入行到崭露头角一般都是非常快的，前有冲浦启之、山下将仁、大张正己为例，讨厌动画一心想画原画的今石洋之也是一点儿都不含糊。仅仅一年后，成为原画师的今石洋之就开始在各种作品中展示他的金田手腕。『大运动会』中复古的爆炸，夸张的演技，校长起飞时的正统金田光，『鲁邦三世沃尔特 P38』中的双人华丽动作戏——虽然那个时候今石的时间感还不行。而同年，在『他和她的故事』



暴走天
A REVELRY OF
——浅谈 T

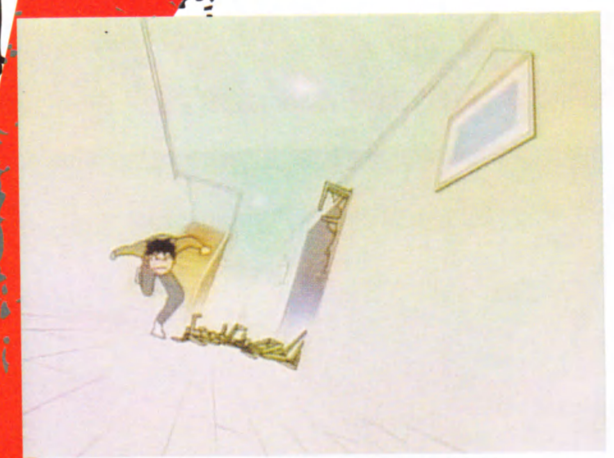


再临？！

KILL la KILL

ISHI STYLE 今石破廉耻重斩

T 全力投球作品『斩服少女』 ■文/多魔 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/ASKI


▲他和她的故事 第三话 父亲的夸张动态


▲他和她的故事 第十话 暴走雪野

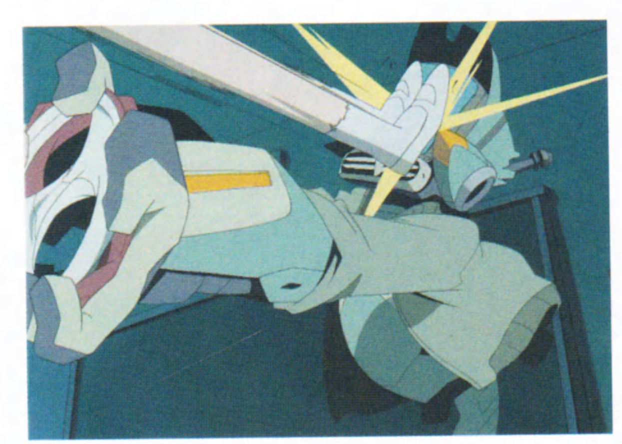
中被委以重任的今石，更加肆意妄为地展现他作为金田 FOLLOWER 的本质。第 3 话中，在明明不需要特效作画的地方加上了自己喜欢的金田特效，破门而出的跑步桥段也是尽显个人风格；第 10 话，暴走宫泽雪野直接扭曲成了螺旋王罗杰诺穆，最后还没忘记加一个金田跳跃；第 19 话，今石的作画监督回，虽然全篇都由漫画调构成，但角色一动起来又是浓浓的金田味儿，A 部分的金田跳 POSE 同样是今石洋之的风格。

90 年代中后期，在金田系门徒要么基本引退要么被迫去画真实系了的时候，这个名叫今石洋之的年轻人站了出来，吹响了金田系反击的号角。尽管今石洋之在业界还是初出茅庐的新人，但是他特立独行的风格已经让他渐渐受到了一部分作画爱好者的关注。那个时候的他也许不是最好的他自己，但却是最锋利最不知天高地厚的金田 FOLLOWER。

真正让今石洋之的名字为国人所知的，是当时在国内被推崇为“G 社传说名作”的『FLCL』。这部倍受“アニメ様”小黑祐一郎推崇的作品，继承的是 80 年代 OVA 黄金期作品的灵魂。“作画 ANIME 就不要好好地去讲故事！那一部分全部集中在作画上！”，当然这句话只是半开玩笑而已。如果说『他和她的故事』的时候的今石洋之是开始觉醒，找到了属于自己的画风上的突出特征的话，这个时候的今石洋之，比起简单的金田 FOLLOWER，已经渐渐找到了属于自己的时间感和“风格”，而这种时间感又是建立在他自己的“风格”上的。对今石洋之来说，他画的很多东西在“形”上有类似金田的一面，在特效、影的上法以及角色的动态上特别明显，但是他的特效吸取的是金田最带“画着玩儿”的心情去画的那一类，影是模仿的金田系偏浓厚的那一类——一侧渐浅，是金属本身的影，另一侧 BL 影，是光影产生的影，影边缘曲线为主，有时候会加 TOUCH，但金田本人一般不会画二重影。角色动态主要是模仿横纵和透视上的拉伸，还有一些特定动作，但是像『银河铁道 999』中的梅丽尔或者是『银河旋风无赖我』中那样的人体透视或者空间透视上的弯曲，在今石的原画中并不多见。

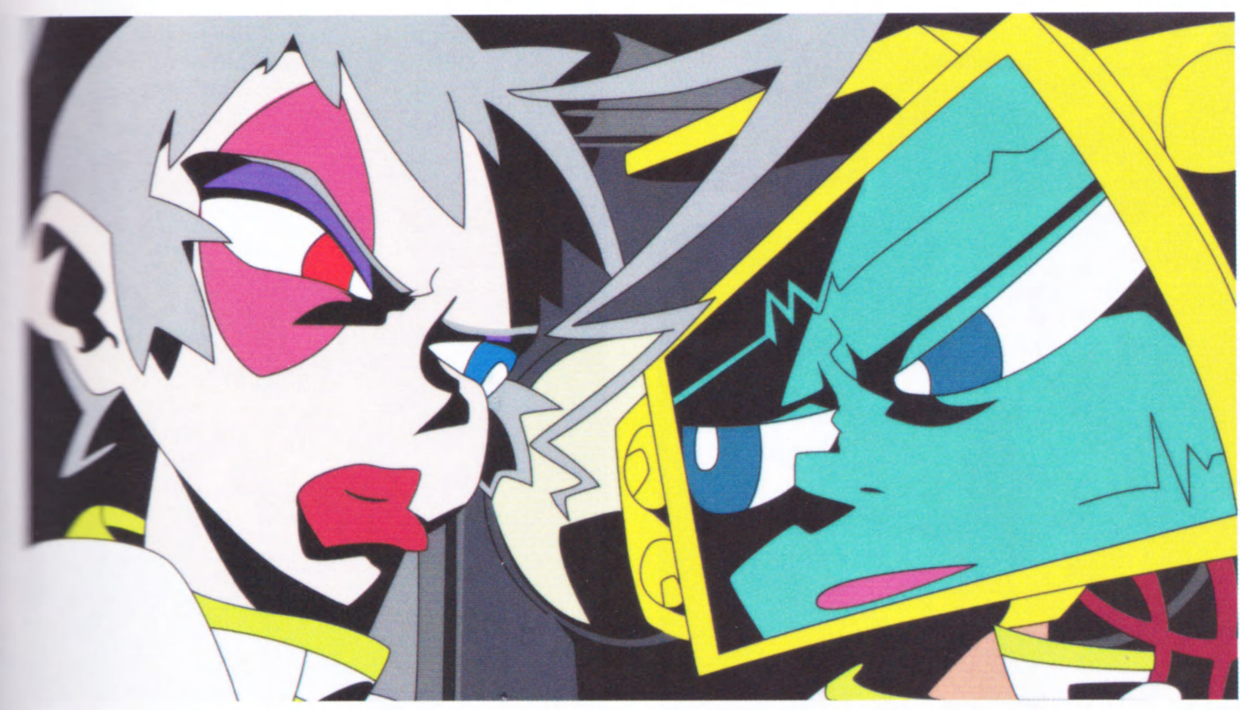
简单来说，今石的原画风格，吸取的是金田系中最容易去进行夸张演出的部分，如果说金田伊功本人在动画的意义上还是比较合理的“真实系”的话，那么今石洋之就完全没有真实的影子了。而通过对这种夸张风格的把握，今石对张数和踩点都有了自己一套独特的方案。在『FLCL』第 5 话的枪战场景中，今石就尝试性地向山下将仁致敬——穿越子弹中间的特效再现了山下将仁当年在『福星小子』中的表演，但是最后还是画成了更像金田的东西。

『FLCL』带给今石的另一个宝贵的东西，就是让他在这种自由的体制下实践了其演出手腕——即便这并不是他第一次画分镜，但是这应该是他最自由地展现自己的演出风格的一次。这个时候的今石洋之给人的感觉是只要给一个机会，他就会毫不犹豫地将他作为动画 OTAKU 拥有的一切全部展现出来，这简直是作为 G 社人的光荣传统。在『鲁邦三世』的演技节奏上加上出崎统式的静止绘，在美式 HARDBOILED 的后边接上一贯毒舌的『南方公园』，以及今石洋之一贯喜爱的漫画式喧哗——集中线加上漫画拟声。如果是今石洋之的分镜回加作监回的话，甚至会给人一种“今石全宇宙遍在”的感觉，他画的地方像是经过了他的修正，根本不是他画的地方也是浓厚的“今石喧哗”味儿。而且，不论动作本身好不好，POSE 肯定是好的。


▲ FLCL 第三话 连续飞踢


▲ FLCL 第四话 家中暴走后紧接着金田特效





有了『FLCL』的铺垫，才有了2004年的『DEAD LEAVES』，这又是一部大家公认的“厉害爆了”的作品。客观来说，用“神作”来形容，显然是过大评价了——包括作画面在内。不过如果说这是今石洋之本愿的厚积薄发的帅气作品的话，这是无可非议的。作品有着美式的FEEL，但是内中全是日式的作画法，金田系的盛宴。“日本的Peter Chung”小池健、带着正统金田遗传子的渡部圭祐，还有被认为是有“超越金田的才能”的山下将仁，这些人暂且不论。甚至连不画金田系的原画师的部分都变成了金田味儿，这当然也得多亏了今石洋之的修正。二十六年前金田伊功把美式FEEL的漫画文字带进了日式动画中，二十六年后的金田信徒今石干脆打着金田FOLLOWER的旗号把这种作风贯彻到底——先在『FLCL』中做了实验。单纯而爽快，暴力而愉悦。



▲ DEAD LEAVES 渡部圭祐部分

与其说『DEAD LEAVES』这部作品动得好，不如说是帅气的构图和密集的特效帮了大忙。『DEAD LEAVES』中真正的“打戏”其实并不多。通过POSE来主导动态，这是金田系的特点之一。今石演出的最大特点就是即便实际上没怎么打，也能让你脑补出角色狂霸酷拽屌的动态，这一点一直贯彻到了现在的『KILL la KILL』。

DEBUT WORK OF TRIGGER

脱离宅社！全力投球的TV初战



今石洋之后来的代表作大家再熟悉不过了。一部是让负能量爆表的人也能重新燃起热情的热血笨蛋TV作品『天元突破』，另一部就是破廉耻飞天小女警风的『吊带袜天使』。由于这些作品基本已经获得了观众的定评，笔者也就不再赘述。但这也是今石洋之在G社最后的好时光。

2011年，大塚雅彦、今石洋之和舛本和也带着吉成曜、米山舞、雨宫哲、芳垣祐介、すしお等人离开了GAINAX，成立了株式会社TRIGGER，并成为了Ultra Super Pictures的一员。关于离开G社的理由，大塚雅彦在接受采访时显得很客气，大致意思是说，G社实在太自由了，像『吊带袜天使』这样无谋的，卖不出去的企划在G社也会被审核通过并且当成正儿八经的项目劳民伤财地去做，这不值得。我们在G社做项目，还是要考虑G社的成本，有时候想到成本不好找别人，还是只有我们自己做。我们出来是为了不给G社再添麻烦，同时我也要为了今石君以后的作品铺路，大家双赢，好聚好散。但是据说事情实际上并不是这么光鲜，还是G社内部发生了一些变化，比如方针战略的调整等等。确实，无论是从什么无谋的企划案的角度来说，还是从什么“小品牌可以无责任乱投球”之类的借口来说，说辞的成分都很大，而且根本没有砸在问题的要点上。不过，笔者听到的也只是一些风言风语而已，没有确实的依据，总之，“让今石洋之能够得到更好的发展”，这不看成原因，而当做“理由之一”，还是可以让人信服的。



公司刚成立，首要的就是补充人手，确定企划再迅速地投入作品的制作中去。不过还









没有等他们开动，隔壁松浦的三次元和宽叔的 Ordet 就因为他们合作的 TV『BLACK ★ ROCK SHOOTER』而上门“挖角”了。三次元是制作 3DCG 动画的公司，TV 中的异次元桥段他们全部打算使用 3DCG，但是需要一个有动画演出经验的人去担当演出的工作，正好大塚雅彦带着今石来了，那边于是就问，说看今石能不能过去做一下 CG 部分的演出。大塚雅彦可能是觉得 CG 部分也不多，没啥关系，于是就让今石洋之过去了。好处自然是有好处的，到『KILL la KILL』的时候别人 3D 就来了。但是在当时，由于没想到工作会那么繁忙，一把人借过去，就相当于是捆绑了过去，TRIGGER 自己反而没法动弹了。不过碰巧的是，和今石洋之因为『天元突破』而结成了黄金组合的中島かずき也处于无法停转的状态——他正忙于『假面骑士 Fourze』的脚本工作，也无暇开新的支线。那没办法，TRIGGER 的新企划，也就只好延迟进行了。

等两人做完了各自的工作，回到 TRIGGER 的时候，新的企划才以二人为中心开始运转。作为 TRIGGER 的第一部原创 TV 作品，要保证公司的可持续发展，要打响公司的名号，不用尽全力拼命去做是不行的。虽然今石洋之和中島かずき已经有过了合作成功的经历，但是要从一个全新的起点重新开始，对于他们来说身上的担子也不轻的。越是取得过巨大的成功，就越容易陷入名为“过去”的光环笼罩中，或者是陷于过去成就的阴影之中。今石洋之和中島かずき要想做出大 HIT 作，不超越自己是不行的。要超越自己，首先就是要超越二人一手创生的名作——『天元突破』。

但是，稍微琢磨一下的话，以 TRIGGER 目前的实力，在资金、制作水平、人脉和业界影响力等多个方面上，都无法与在 GAINAX 的时期相比，那么在制作、面子或者是渠道上战胜『天元突破』，是非常有难度的。既然否定了这条路线，那就只有在作品本身的内容上压制『天元突破』。今石的风格适合什么样的故事大家都很清楚，要想在同类型的故事上击倒天元，中島

かずき也是压力山大。所以一开始两个人把思路绞在“超越天元突破”这点上，陷入苦战也是可以理解的事情了。到后来大塚雅彦也插进来的时候，两个人也不打算纠结了，之前的想法统统推翻，主干上就走王道路线吧，这样大家做起来也比较有动力。当然，决胜负的仍然是二人，中岛的脚本，今石的演出，两个暴走系。

不过脚本一暴走，演出一暴走，作为经营者的大塚雅彦就得掐着指头算钱了。据说中岛这次写的脚本到处都是高潮桥段，大塚雅彦读时觉得有趣，读完脸都青了——这样没法玩儿啊。今石才不管这些，大塚雅彦可只能苦笑，这样下来，必定是一发全力投球了。

顺便一提的是，在『KILL la KILL』的企划期间，TRIGGER 剩下的几个中坚力量全部参与了文化厅的动画未来——年轻动画人育成工程。用政府提供的资金，在吉成曜的带领下，制作了 25 分钟的短篇剧场『小魔女学园』，并在 YOUTUBE 上进行了免费公开，获得了大众的好评。其续集的制作也已经决定了。为了保证续集的制作质量，TRIGGER 也在美国的众筹平台 Kickstarter 上进行了筹款，一共筹到了 6000 万日圆的制作费用，G 社的老烦死和吉成爱好者们可以期待一下。

故事≈演出＞作画

EXCELLENT POINT OF ANIME

——评『KILL la KILL』

当 TRIGGER 官方放出すしお的人设图的时候，对すしお不熟的爱好者一眼望去可能还会以为就是今石洋之做的人设。实际上『KILL la KILL』虽然在动画层面上确实是一个彻头彻尾的今石动画，但是现在的今石似乎对破廉耻的追求要比对动态的追求来得更加强烈。“我懒得修你们的画了，我要画裸露！”——说笑而已可别当真。既然是すしお人设，由すしお来担任第一话作监也是理所应当的事情。既然都说到了正片，我们就别管那些翻译加演绎过来的跳槽离职的屁事，直接进入正题好了。



▲ AURA 题头的渡部打戏

按照常理来说，所有动画的第一话都应该是毫无疑问的本气回。分镜演出肯定是监督亲自上阵的，作监也是人设兼总作监来担当，脚本要让系列构成自己来写，原画阵全主力加什么特效监督动作监督都得上。有人一来就表示，『KILL la KILL』第一话吉成曜雨宫哲怎么都没来！这不是问题。TRIGGER 在第一话确实是尽力去做了，这一点是毋庸置疑的，虽然是有所



▲ “下岗勇者”标题前精彩的竹内打戏

着ル斬ル飢ル鬼ル－生キル

キルラキル

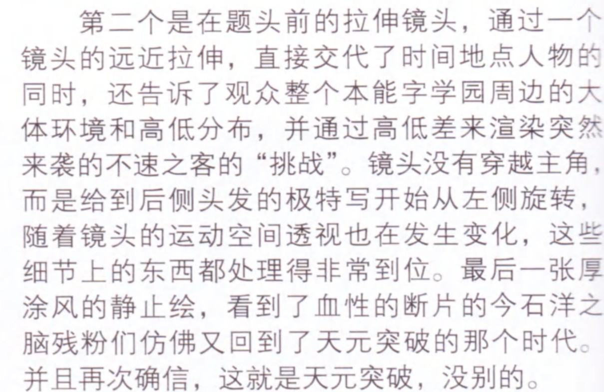
KILL la KILL

保留，但是离全力全开的水平也不远了。今石也是亲自上了原画的，从一个普通爱好者的角度来说，质量可以说是非常不错，也很有气势，故事也很有趣。下边我们来逐段进行一个简要的分析。

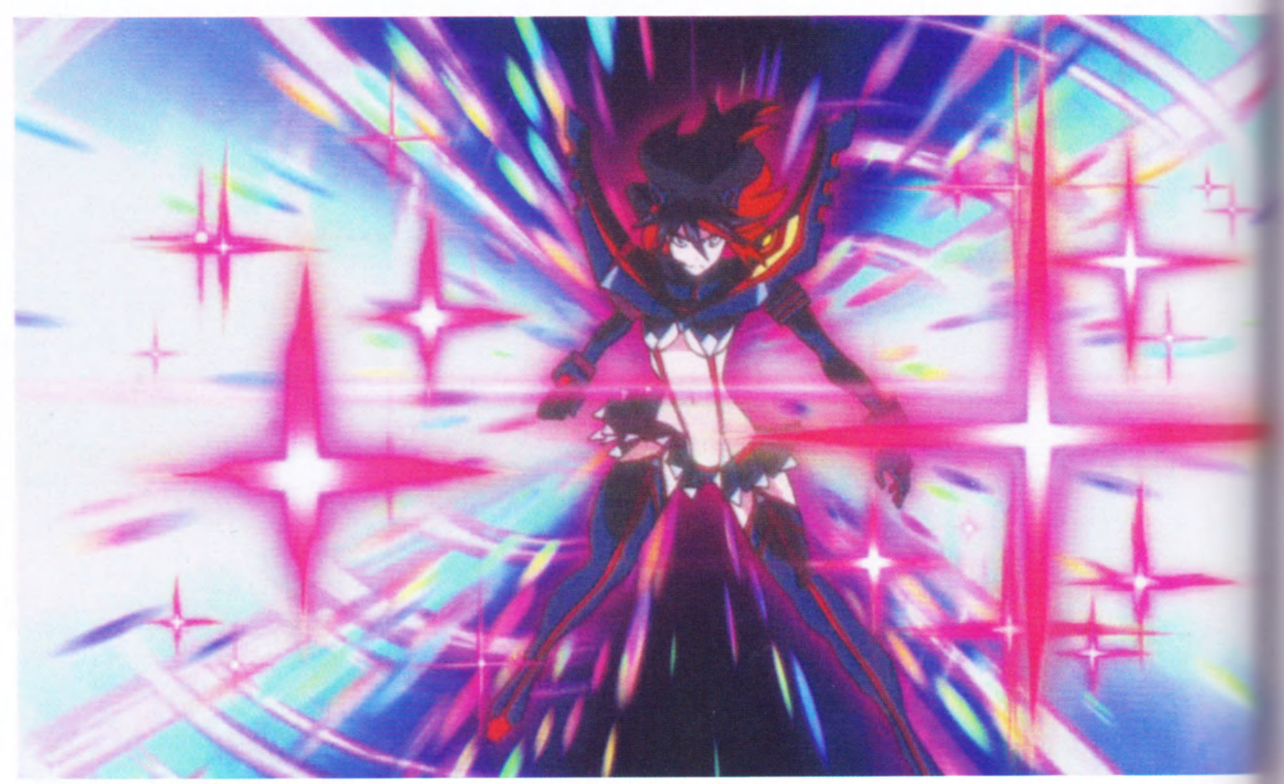
第一话的开头可以说是非常简单粗暴的，只用了短短二十几秒就直接进入了刷时髦时间，今石的画面构图，通过踹飞铁门的行动、室内的特效、人物高低大小的对比直接给风纪委员长创造了压倒性的时髦值，接着直接进入第一段打戏。说起来现在的动画为了吸引眼球，总喜欢把莫名其妙的打戏放在开头，而且来的往往是一些厉害的大（怪）物动画人，比如『AURA 魔龙院光牙最后的战斗』剧场版前边的渡部圭祐二人战，以及『当不了勇者的我，只好认真找工作了』题头前的竹内哲也无双。虽然对于我们拥有作画爱好者一面的人来说，这绝对是件大好事——因为我们知道看完题头就可以关视频了，但是这种独立的打戏桥段，没有铺陈，没有理由，特别是隔了 OP 以后，往往在衔接上就会出现问题。如『AURA』的那一段打戏，甚至原作党都根本不知道是在干什么。而『KILL la KILL』虽然只有短短数十秒的铺陈，但是无时无刻不在向观众传达信息，即便是用很多人讨厌的“巨大刷屏文字”，也是在用一种荒诞无稽的节奏来进行故事，保证了观感的统一性。不是说，哦，我前边打完了，爽够了，后边我就大眼瞪小眼傻站 20 分钟两个 PART，信息密度就和空气一样，这不行。像中島かずき这种到处都是 CLIMAX，时间本身就很紧张的脚本，演出就要讲求高效。这种高效不是说那种该动的地方直接跳过了的“演出家”式高效，而是动的该有，在喘息的时候该有信息就要有必需的信息，不管你用夸张的刷屏文字还是用什么手段，让它显眼，让故事能够顺畅地接续下去，让人不需要太多思考就能够正常地观看，这是『KILL la KILL』这种王道少年路线 + 破廉耻 + 搞笑剧需要做到的一点。在第一段打戏中，堀刚史打得并不算精彩，但是由 USP 的三次元来做 3D 背景很容易就做出了背景的运动，超广角的旋转镜头让一方碾压都变得很有气势，几个静止 POSE 浓厚的画风也是让爱好者感觉帅到了极点。通过这段打戏，基本就把极制服的效力、极制服的等级、学园存在阶级全部传达给了观众。这是本话的第一个闪光点。

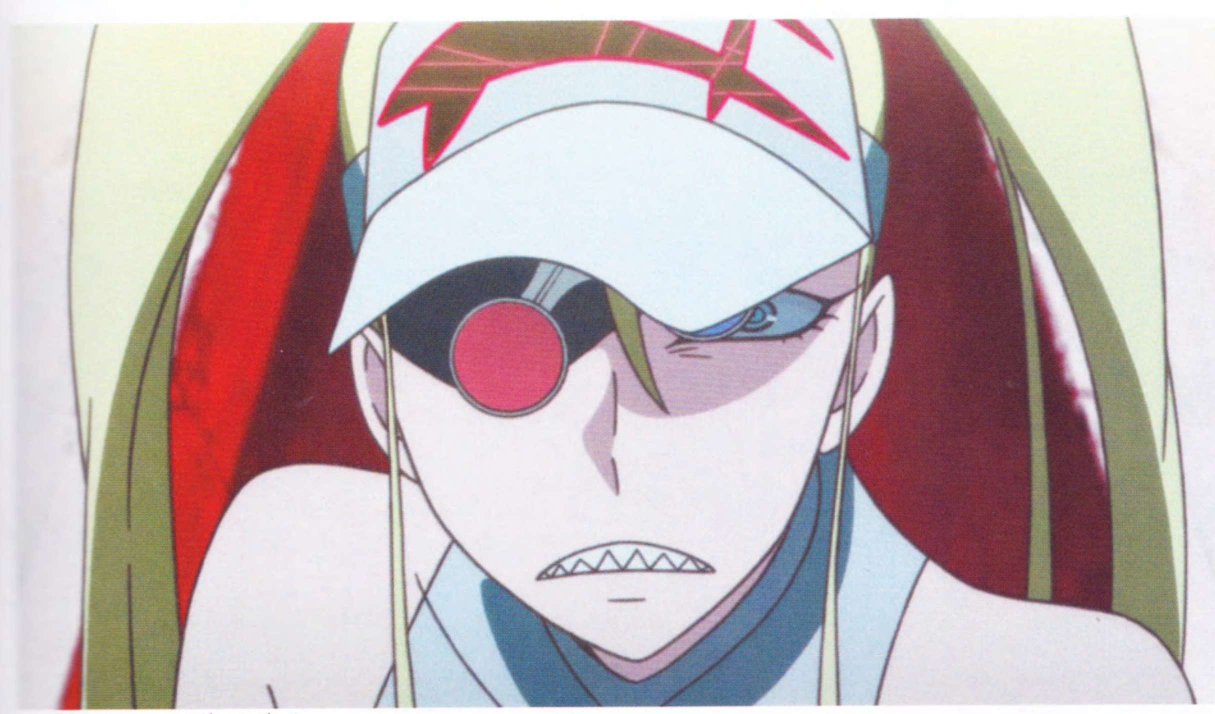

▲第一话 天元 FEEL


▲第一话 破廉耻神衣


第二个是在题头前的拉伸镜头，通过一个镜头的远近拉伸，直接交代了时间地点人物的同时，还告诉了观众整个本能字学园周边的大体环境和高低分布，并通过高低差来渲染突然来袭的不速之客的“挑战”。镜头没有穿越主角，而是给到后侧头发的极特写开始从左侧旋转，随着镜头的运动空间透视也在发生变化，这些细节上的东西都处理得非常到位。最后一张厚涂风的静止绘，看到了血性的断片的今石洋之脑残粉们仿佛又回到了天元突破的那个时代。并且再次确信，这就是天元突破，没别的。

第三个有趣的是贯穿全话的角色演技。喜欢今石洋之的人大概已经习惯了这种漫画式的夸张演技，但这类演技并不是说处理得夸张就行，也有好与不好的分别。像节奏控制得很好的满舰饰真子上校车的部分，满舰饰真子在教室中第一次见到流子时从挥手到睡觉的演技；相对自然平滑的，流子与鲜血的对话，这些都是处理得比较好的地方。这些处理使得动画更

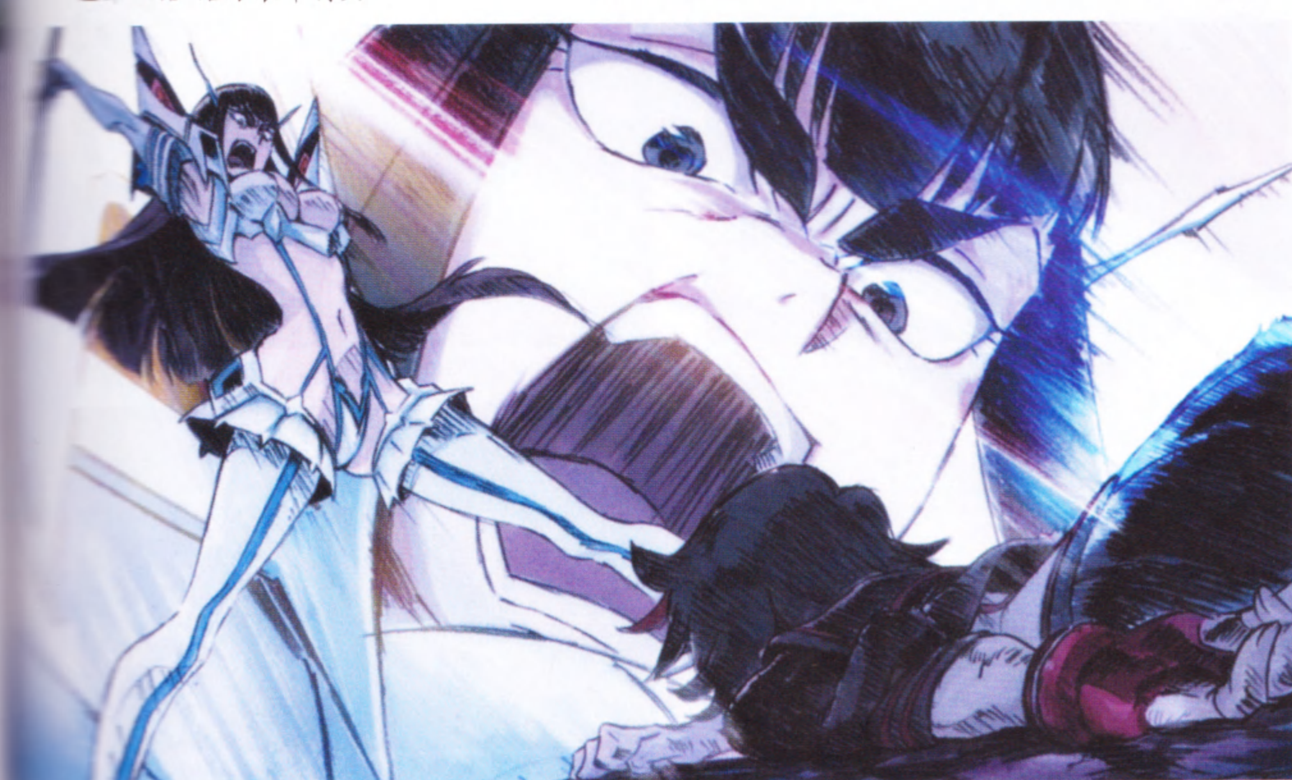

▲第二话 OP 出现变身



▲第二话 右眼装甲骑兵



▲エースをねらえ



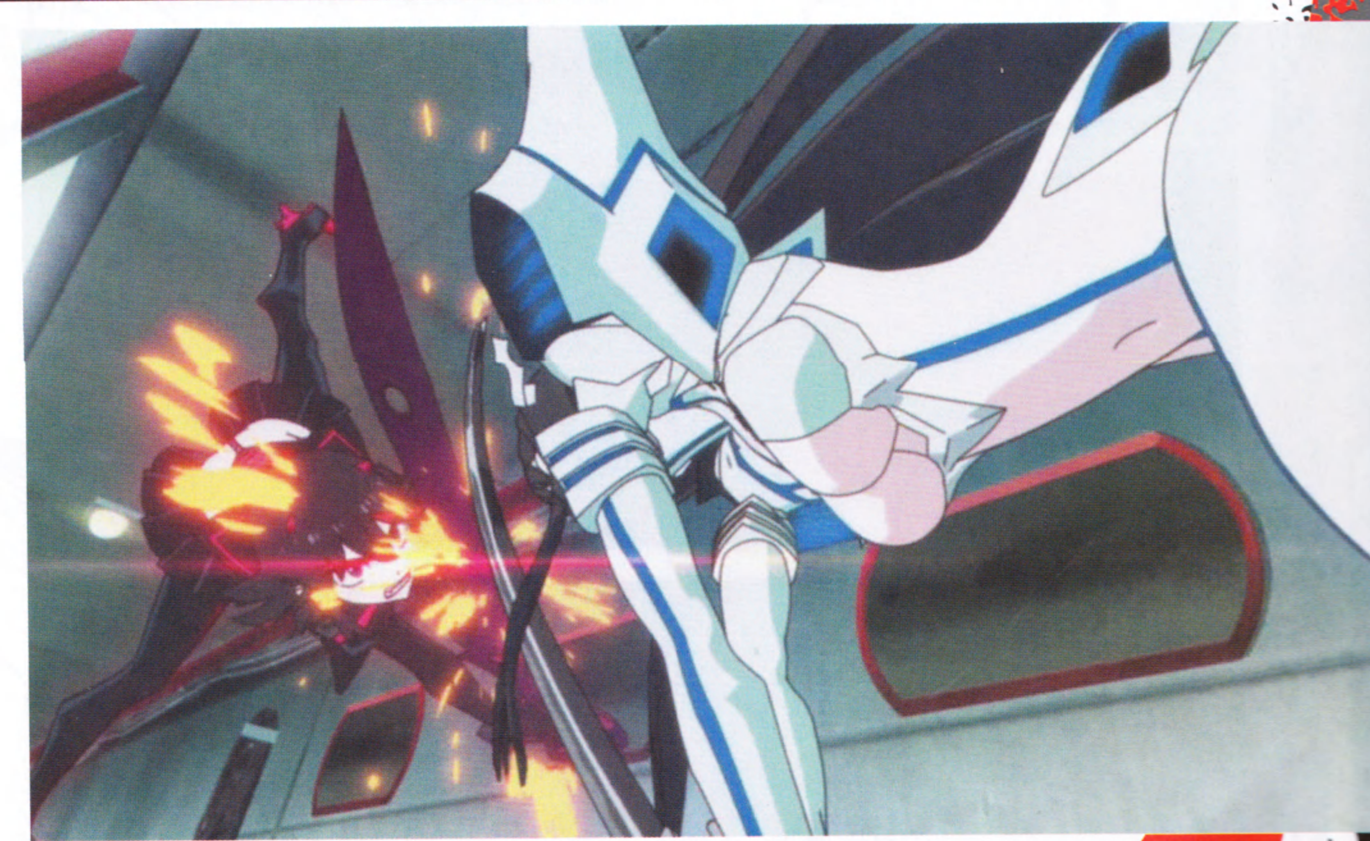
有搞笑漫画的风味。

第四个值得一看的地方是第一话中段 B PART 之前的小打小闹。看点当然不是在动作上，而是那个拔剪刀的 POSE 加上金田光。这是作画上的看点，也是让人感受到气势和帅气之处。

最后就是第一话末尾的压轴战。其实整体说来压轴战的动态并不多，连拳击特效都是 3DCG，没什么看点，不过要从另一个意义上来说的话，工口度其实还是不错的，至少小盆宇们看了肯定把持不住。总体来说，最终战打的没有脱的精彩，脱的没有飞的精彩，喜欢棒球漫画的同学可能就从这里看得出一些梗了，比如拳击那里是『原子球团』，本垒打那里是『巨人之星』，钻头？钻头那是捏他自己，天元里すしお画的那只钻头。

第一话给我们的总体感觉是 CG 的力量、旧时代的要素、打得不好看、POSE 很棒、今石演出健在、すしお修正遍在、故事很昭和、露出度还不如昭和。以上基于笔者主观，应该还算比较公正客观。

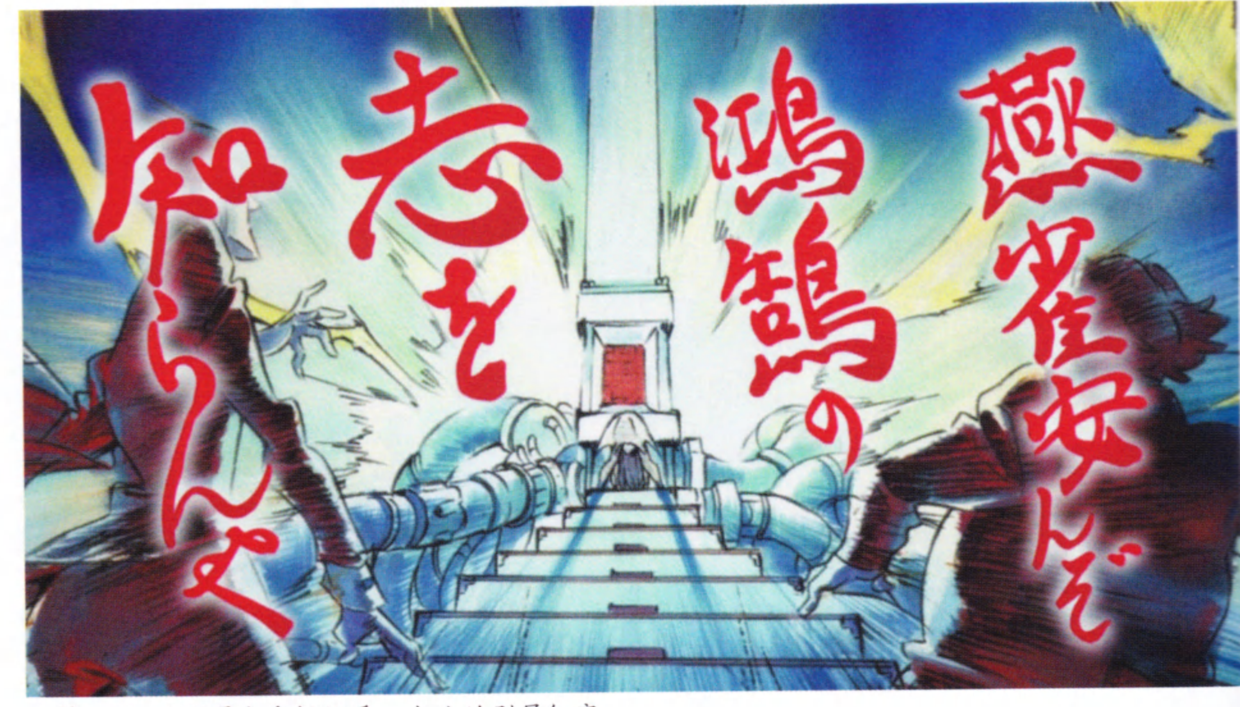
第二话是出崎统监督的『エースをねらえ』（耋），从这话开始就有 OP 了，但是残念，OP 除了流子的变身 BANK 外全部预想以下。与第一话相比，第二话的杂兵回在制作上看点并不多，不过演出和故事还是很有意思的。A PART 主要是抓紧时间铺陈埋线，B PART 是战斗 PART，进入了正常话数以后，这个节奏无疑是正确而明智的。我们很快地了解到真子的一家都是笨蛋；切到对面，交代对手并且进一步对极制服进行补充说明；沿着时间线切回来，补充前话内容，说明鲜血的强大能力，然后到学校，触发矛盾，一回战事故败北，进入 B PART，醒来后和老师对话弄清鲜血能力的触发条件和老师其实是个变态小白脸的真相，然后挑战对手，击溃，脱光，和鬼龙院皋月碰撞出新的火花，埋下伏笔，完。虽然基本没什么亮点，但是也非常稳健。第二话的演出相对于第一话来说，人物的夸张演技略为减少，但是镜头手法的致敬点却多了起来——本来也是『エースをねらえ』捏他的缘故，出崎统著名的三回 PAN 被中村章子衍生出了镜头不断拉近的 N 回 PAN 以及各种 N 回重复镜头，还有变成了今石风格的入射光，这都是赤裸裸的致敬。网球战时的作画特效笔触很有特点，仿佛真的回到了『エースをねらえ』所在的 70 年代。而函馆臣子的右眼又是捏他自『装甲骑兵波特姆斯』，你们大家到底有多喜欢波特姆斯，都梦想成为阿斯特拉基乌斯银河的 250 亿分之一吗……



▲第三话 本来用 2D 可以很厉害的地方

终于到了最厉害的第三话，雨宫哲分镜，一开始就是变态绅士的时间，之后 A PART 可以很帅气的地方就来了。从枪击开始到一击刺腹为止，但是射击特效没有完全放开，致使整个画面不够喧哗；一击刺腹的手抬起的位置和时间踩点出了问题，该停顿的位置没有停顿，加速晚了，已经到大特写程度了还在用拍二，因此力度没有能够表现出来，非常遗憾。接下来又脱光，燕雀安知鸿鹄之志的字体用得比前边的刷屏大字报好太多，这枚静止绘的整体感觉也就上去了。再下来是屋内搞笑场景，这个场景看似平淡无奇其实算是这话中相当厉害的一部分，原画佐藤利幸。后半终于来了大量的动作戏！王道少年漫画构成要看的必然就是这个东西，一上来就是本田雄的变身 BANK，颜画风非常明显，而且最近我们的本田师匠画啥都是一股浓厚的电脑线圈味儿。后边楼内打戏，本该是最精彩的一段，身体动态也好空间也好，都该是最有魄力花样尽出的一段，结果用 3DCG 做掉了。如果让雨宫哲亲自上的话，效果应该会好很多。最后流子变身后的二回战，SUPER ANIMATOR 山下将仁出没，但老实说，状态不是最好。除了走廊那几秒外，大部分还是站桩打戏，比光 POSE 已经要强了，起码有了设计。毕竟是和 BOSS 的一对一单挑战，下面应该是四天王节奏了但是……

第四话，本来打算就这样一起讲完的，不过我认为第四话有分开的必要，因为这又是一个事故回，许多人都会用来和天元的第四话比较，那干脆要比较的话，就来稍微比较一下吧。



▲第三话 比刷屏大字报好看一点儿的刷屏红字


▲第三话 山下将仁来了


▲第三话 流子 BANK

六年后再临的“第四话魔咒”？！

WHAT'S WRONG WITH EPISODE 4

本来以为下一话马上就要走入连续的单回杂兵战，但是大家看到第四话的时候，都傻眼了。笔者相信观众都会很惊奇地发现，这话的角色头身比全部变低了，人物的线条也变得很乱，并且简略过了头。你要说简单线条是为了像『祖先大人万万岁』一样在演技时动得更好也就罢了，但事实上演出时，人有时候就不会动，变成一张纸片摇来摇去。而更惨淡的是全篇的特效，无论是爆炸还是烟，都如同廉价的中低网络系动画人一样——崩坏这俩字我们还是省着点用，这个词很危险。

实际上，第四话还是来了几位有名的动画人，一些人觉得，以他们的实力，是不可能会画成这样的，这肯定是为了营造这种搞笑剧的气氛而故意为之的。确实，全篇赤冢不二夫式的笑料，配上这种看起来“有些特别的风格”，说不定确实能收到好的效果，而且之前今石洋之在 GAINAX 就有这样的前科，而且今石洋之


▲对比 SPACE DANDY OP MV 中的小林治画风


▲对比 兽爪第七话中的小林治画风


▲小林治特色画风


▲第四话 OP 新规部分


▲第四话“简单作画”

其实从推特上我们可以看到一些线索。首先是本话作监中森晃太郎在推特上的发言，“工作交上去了，时隔好久，终于可以高枕而眠了”，这句话本身并不代表什么，本来作监的工作就比较费时，但是问题在于，前两句说明中森的做功还是不少的，这一话并不像天元第四话一样是基本无修正的自由形态，而且如果再邪推一下的话，为什么做了这么多功，却仍然还是这样的状态，不免让人感觉蹊跷；然后是本话原画，第二代 WEB 系的奥居久明在推特上的发言，“作品已经变得不像样了，如果早知道这个结果的话我还会好受一些”，“用钱或者堆人力来解决问题，我都很讨厌”，虽然话有些过分，但这也是参加者的真实想法，当然也许他也只是抱怨其中的一部分而已。

这样看来，比较可能的情况有几种。一似乎是日程管理上的问题，如奥居久明所说，出了制作事故，变成 LOW COST，然后用人力来解决问题，但是据说『KILL la KILL』已经很顺利地做到后边去了，具体也没法证实；另外就是计划省金省力，用这种取巧的风格来迎合专门的搞笑回，这种可能性比较大，但是这么多原画只是为了兴趣来画的吗？为什么看不到他们平时水平的表现？这是唯一也是最大的疑点；在『DEAD LEAVES』的时候也有过相关的发言。

“我想让我做出来的东西，即便是外行人来画，大家也能看得很开心。”

虽然很难想象这是从一位作画爱好者兼有才能的动画人嘴里说出来的话，但这也是事实。不过他至于在这么多年后，在一个新成立的公司中，有意地去实践这种东西吗？至少我觉得他是不会这样的，就算用再简单的线条，真正的动画人也会让他动起来。

很多人在看到这话后，悲叹『天元突破』第四话的再临，但是『KILL la KILL』第四话的性质是否真的和天元第四话一样呢？

虽然笔者持否定的态度，但是官方态度说不准，笔者也不会妄下定论。但是我们可以先回顾一下天元的第四话。

天元第四话是基本无作监修正的，小林治虽然担任的是作监的职务，但是他一个人就画了 200 多卡，一般来说，这已经是画了整部片一半左右的量，再上作监估计就得躺地了。而且即使让小林治担任作监……看过『兽爪』的人都应该见识过小林的风格，不是他没画好，而是他的画就那样，那种浓烈的个人风格已经渗入了作品的每个角落。无修正就意味着每个人的优点和缺点都会被完整地暴露出来，比如沼田诚也，实际上他的画风也和原人设差距略大。但是他的动态却异常有趣。而沓名建一 WEB 系出身，也是属于动态的意识很好。于是因为五官不端正、风格差异大的缺点就被无限放大了。不过按照这个标准，早期手冢治虫画两卡、永井豪画两卡、石森章太郎画两卡的那种作业模式，做出来的不就是垃圾了吗？而至于最后的萝卜战，那确实是属于小林治的作画上问题——他不会画萝卜，所以就变成了静态素制。要说这话最不行的地方，大概就在这里吧。

如果说『KILL la KILL』的第四话真的是故意为之的话，那么有两个疑问：第一，为什么会起用那么庞大的作画阵，第二，使用“简单作画”是没有任何问题，但是为什么从头到尾没有一个像样的特效，没有一段像样的角色动态、真的是发动大家都来进行轻松作业，然后用すしお和吉成曜来绷面子吗？


▲第四话 为了赤冢不二夫式的笑料变成了小学生？


▲第四话 致敬中低WEB系？

还有是像天元一样，“把四到六话变成另外的世界”，这种可能性很小；最后就是——既然你们都说天元第四话崩了，这回我又来逗逗你们玩，我向天元四话的事件致敬！这种就是纯扯淡了——不过上讨论串上还真有人提出了这种意见……

观众们可以拍胸脯的是，TRIGGER 的实力绝对不是这种程度，对于后期展开的『KILL la KILL』，也不必有太多的担心。毕竟 TRIGGER 作为一个新独立的公司，在人手、资金都紧张的情况下，中段稍稍脱力一下，也是可以理解的。再厉害的动画人都是人，当工作量摆在那里的时候，他们也需要喘息。但是如果把『KILL la KILL』的第四话等同于『天元突破』的第四话来看的话，那就大错特错了，自由放任和计划性放羊，完全是两码事。



▲スケバン刑事 ED 对比


◀おれが大将

昭和气质的水手服战斗物语

SHOWA SAILOR SUIT FIGHT TALE

“『KILL la KILL』是一部融入了浓烈的昭和味的作品，这绝对是面向那个时代的大叔做的。”

大塚雅彦可能自己也没有想到，在进入王道推BOSS的路线之后，仍然得到了如此的评价。

而这，本身也是理所当然的。

不止是在应用了新时代技术的情况下，还能让人看到上个时代失落技术的影子的感觉这么简单，故事整体的氛围和节奏，都是早期学园搞笑漫画的调子。如果你在看『KILL la KILL』有足够留心的话，你会发现“破廉耻”这个词的使用频率非常高，角色很少说“エロい”、“恥知らず”，而到了露出度很高充满色气把持不住的部分，角色首先脱口而出的都是“破廉耻”这个词。这很明显是有意地在模仿旧时代的产物，由永井豪一手开创的破廉耻漫画。

永井豪主要的代表作一般分为四个大系，机器人漫画，英雄漫画、搞笑漫画和破廉耻漫画，除了这些领域之外，永井豪也涉及怪谈漫画、恐怖漫画、SF、神话、时代剧、历史物等多个方面。由于涉及领域的广泛，永井豪自己也经常把各种分野的要素集合起来，画一些异想天开的东西，比如以前曾经提到过的『黑之狮士』，就是将 SF 与时代剧结合在了一起。当然，那一辈的漫画家大多都富有创造力和冒险精神，都会用不同的组合来碰撞出不同的火花。但是，把英雄漫画、搞笑漫画和破廉耻漫画结合在一起的，永井豪是第一人。

看到『KILL la KILL』的时候，日本的昭和生漫画爱好者都会把它和永井豪漫画自然而然地联想在一起。永井豪笔下从不缺穿着暴露的学园战斗系女主角，『甜心战士』、『けっこう仮面』，甚至是『まぼろしパンティ』皆是如此。她们本来很羞耻，但是为了战斗，她们就不感觉羞耻了（雾），并且还会适时因为各种原因杀必死，这种羞耻 PLAY 的味道像极了永井豪；而『KILL la KILL』的日常笑料的“生产”也与



▲甜心戦士



▲スケバン刑事



▲大ぼら一代

永井豪如出一辙，那种无神经的，一直盲目乐观的家伙总会伴随在身边，只不过在永井豪的漫画中，这种角色往往是男性，也时常带有野性的冲动，而在『KILL la KILL』中是女性而已。

以上所说的只是『KILL la KILL』给人带来的直观印象。中島かずき在谈到影响自己创作『KILL la KILL』的作品时，列举了下边一系列作品：

『男一匹ガキ大将』『大ぼら一代』（本宮ひろ志）

『男組』『男大空』（原作・雁屋哲／作画・池上遼一）

『野望の王国』（原作・雁屋哲／作画・由起賢二）

『おれが大将』（大島やすいち）

『リングにかけろ』（車田正美）

『ハリスの旋風』（ちばてつや）

『朝太郎伝』（中島徳博）

这些全部是60、70年代的男气漫画，这样也不难想象中岛为什么一上来就让流子被胖揍的原因了。并且一提到男气，棒球漫画桥段之谜也就迎刃而解了。这样一来，我们更心领神会的是，气势的那部分其实是中岛的，破廉耻的那部分都是今石的（雾）。

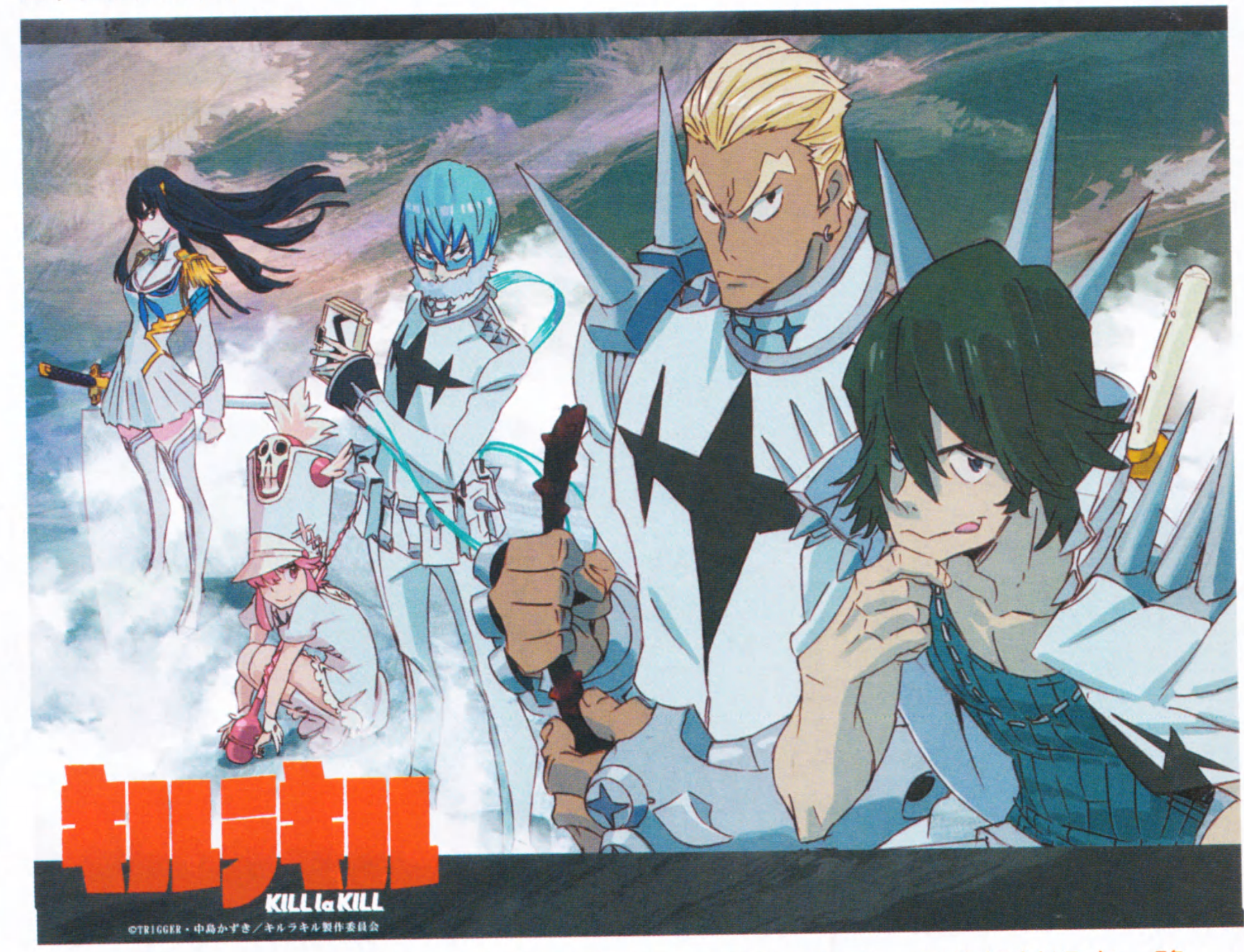
除了这些作品之外，『KILL la KILL』还能让人联想到的作品是和田慎二的『スケバン刑事』。作为不速之客前来的转校生，在『三只蛇』篇中挑战学园幕后的女帝，首战也是挨了当头一棒……不过重要的是强气、美貌和水手服。相信大家也已经看过了今石洋之监督切的ED分镜和85年电视剧版『スケバン刑事』的ED分镜对比了吧，今石监督总是会不自觉地手痒塞私货进去啊……正因为有这些私货存在，每集才会有新的惊喜和新的发现。虽然想说，好不容易出一部"昭和オッサン向け"的作品，可以好好体谅一下我们这些心灵落后于时代的人，但是太过分的话，新人们就不会看了。所以今石监督还是请自重吧，我想您肯定不会喜欢听到"金田系，我不知道"这句话的。



▲リングにかけろ



▲ハリスの旋風





▲男一匹ガキ大将

全篇好像莫名其妙地写成了作画文！几乎没有写一点儿相关设定。确实各种谐音是挺有趣的，但也不是太值得去钻研的东西。

说到今石洋之大家的印象就是作画，所以干脆就粗略地写了几笔，すしお对于普通爱好者影响不够大于是就暂时PASS掉，但是有机会的话还是会介绍一下的。

虽然现在网上还在激烈讨论『KILL la KILL』第四话的相关问题，但是笔者倒是已经开始期待第五话了。本来作画已经那种程度了，因为吉成（曜）来了所以硬要揪出个所以然，没必要。也不会因为一话玷了吉成的大名，有爱是好，过头就不好了。顺便一提，第五话又是掘剛史参加回，GUN FIGHT不错，可以一看。

希望下次还能开心随意地写作画和拖稿（死）。▲



『机巧少女不会受伤』综评

今宵更待雪月花

■文/憨特菜 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/orangec

UNBREAKABLE MA

海冬零儿（海冬レイジ），日本轻小说作家。目前住在北海道札幌市，血型A型。2003年在“富士见Mystery文库”以『バクト！』获得第四届“富士见Young Mystery大奖”大奖，并以此作出道。『机巧少女不会受伤』是他担任原著的第四部作品，插画由负责过『虫之歌』、『我女友与青梅竹马的惨烈修罗场』而被读者和观众熟知的るろお（下称LLO）担当。这部融合了幻想，学园以及动作元素的作品在今年9月25日已经发售了第十二卷，并且推出了由新人漫画家高城计担任作画的漫画版，可以说数年时间里积攒了不少人气，想必许多即使没有看过『机巧少女』原著的朋友也对作中女主角夜夜的插画留有印象吧。在10月，其TV动画也如期在开始播放，并且第一话播出后就立刻让一大帮LOLI控观众把持不住了(哪里不对！)。

接下来，我们就通过一篇小文来走进这『机巧少女』的世界吧——



世界观与关键词 Machine-Doll Project WORLD VIEW

世界观与背景设定

这是一个人形师能够操纵内藏着魔术回路而令自动人形如生命体般活动的世界，被称为机巧文明的世界。20世纪初，人类的机巧文明已达鼎盛，世界大战的影子若隐若现的这个时代。位于英国的利物浦有一所拥有世界最高的机巧文明的学府——英国华尔普吉斯皇家机巧学院，在这所学院里，每隔四年都会举行一场名为“夜会”的机巧战斗，这是由学院成绩前一百名的精英人形师学员来参加并争夺“魔王”这个属于学院乃至机巧世界至高无上的荣誉称号的大会。而今，来自日本的留学生雷真带着他的伙伴——出自花柳斋最高杰作的人形少女夜夜，成为了这所学院的“不速之客”。为了得到夜会的参赛资格，雷真决定直接用决斗的方式从参加预定者那里直接夺取，而他要成为魔王的目的，并非为了得到魔王所能拥有的一切，而是向两年前全灭赤羽一族的，学院夜会排名第一位的稀世的天才赤羽天全发起复仇。可是他并不知道自己已经陷入了一个巨大的阴谋之中，这个阴谋的背后，则是无可阻挡的命运洪流……

华尔普吉斯皇家机巧学院

机巧魔术的最高学府，位于大英帝国机巧都市利物浦，聚集了世界上最顶级的魔术师与人偶师。雷真进入该所学校的时候在籍学生合计1236名，生源以贵族子弟为主，男女比例约3比2。学科以史学、理工、医学、工学、法学为主，学制3年。

夜会

正式名称为华尔普吉斯的晚会，是学院为了选出最顶尖的人偶使而举办的竞赛，每四年举办一次，通常只有在校成绩前一百名的学生才有参加资格。竞赛在晚上开始，由第一百位与第九十九位开始战斗，双方要在场上战斗一个小时，时限到后若未决定胜负则会等到隔天晚上再战一次。场上的人数会随着比赛的次数而愈来愈多，因此极有可能会变成大混战。夜会每位参加者都会持有一双手套，一旦比赛战败就得交出手套，并就此失去参加夜会的资格。

在夜会中仅存下来的那一人就会成为地位崇高的魔王。





魔王

在夜会中得到胜利的最后一人，将会获得魔王的称号，也证明该胜利者是当代最优秀的魔术师。成为魔王后，能够无视国际魔术宪章与魔术师伦理规范的规定，可获得翻阅禁书、研究禁术等等的权利。

自动人偶

近代最伟大的一种发明，体内搭载着魔术回路，成为各国互相战斗的兵器。人偶的样式不会局限在人形，基本上拥有各种型态。其基本动力来源是夏娃的心脏，若心脏被破坏，那么该人偶将无法复原。

魔术回路

在近代取代魔术仪式的一种发明，能够将复杂的咏唱咒文以及魔法阵简化，启动之后就可以施展魔术。

最普遍的魔术回路为夏娃的心脏；除了心脏之外，还有其他种不同的魔术回路给予人偶各种特性。

夏娃的心脏

赋予了自动人偶生命以及智慧的一种魔术回路，为各种自动人偶的基础，一旦被破坏将无法复原。其内容是个未解之谜，若要重新制造是个很困难的事情。是唯一突破魔活性不协调原理的一种魔术回路。

魔活性不协调原理

机巧物理学的基础原理，指一个个体内无法存在着两种魔术。也因为这个原理，一般自动人偶只能搭载一种魔术回路。目前唯一的例外是夏娃的心脏。

禁忌人偶

在人偶的制作材料中加入活体，该人偶就会被称为禁忌人偶。比起一般的人偶，有着更高的魔力亲和性。

一般来说，此人偶受到魔术师伦理规范的限制，无法任意制造。但是夜会并没有规定不能使用禁忌人偶参赛。



CV：下野紘
所属：花柳斋
登陆代号：倒数第二
夜会排名：论外；"魔法啃食者"
事件后排名第100名



由极东的日本而来，向“夜会”发起挑战的少年，“魔法啃食者”事件后获准成为手套持有者。出身于人形师名门——“赤羽一门”。对于哥哥赤羽天全能用念动力操纵人偶随意行动，而自己却只能让木偶勉强站起来这一点感到自卑（实际上一般人连使人偶站起来的能力都没有）。在两年前的家族灭门事件中遇到了硝子，并从她那里与人偶夜夜成为拍档之后，为了找出真正的凶手决心参加夜会。使用魔术与武术相结合的独特战斗方式。在学园的第一次学力测试中仅为倒数第二而被金柏利老师暗示只能用非正常手段夺取资格。

笨蛋男主角的典型——只会实战，理论完全是个白痴，但是性格诚实善良，对于需要帮助之人有着无法坐视不管的性格。把人偶当做人类看待，尽管对于夜夜的“示爱”一直采取抵触的态度，但是一直对夜夜十分体贴。曾被学院长称作“魔法师协会所说的'预言之子'”。通过自身努力其实力已经有了巨大飞跃，并能借夜夜的“金刚力”硬化自身。夏儿曾说他“在奇怪的地方头脑特别好”（指战略上）。经常受重伤（动不动就断肋骨 = =），但是会很快恢复。是日轮的未婚夫。极其珍视夜夜（伙伴意义上的）。加之对身边的女性都很温柔所以后宫人数现已达两位数……

夜夜 YAYA

CV：原田瞳
所属：花柳斋
魔术回路：金刚力

雷真的同伴，少女型人形自动人偶。是“花柳斋”最高级人形“雪月花”的次女“月之少女”。华丽的外表下有着强大的力量，被硝子称为“最适合保护重要人物”的人偶。对雷真毫无羞耻心且有很大程度的幻想，因此嫉妒心极强，漫画版中时不时还会出现黑化的情况，动画版则增加了一旦吃醋就会掐雷真脖子的段落。魔术回路是被称为世界上最坚硬的魔术回路“金刚力”，夜夜弱点是无形的流体属性。战斗模式分为“吹鸣”、“森闲”、“光焰”、“天崄”四种，根据雷真的魔力质量而变化，四种模式分别对应着兵法的“风林火山”。原作中出现的所谓“吹鸣二四冲”、“光焰十二结”都是根据“战术（魔力质量）+ 数字（输出魔力）+ 阵形”这样的形式为指令使用技能。除此之外有一种叫做“绝冲”的技艺存在，前四卷登场的“绝冲”分别为“天崄绝冲・破却水月”、“吹鸣绝冲・楸木太刀影”、“光焰绝冲·乱舞夜樱”、“森闲绝冲·神机御雷”4种。第八卷出现了“光焰绝冲（月影红莲）”，由此可见，复数形式的“绝冲”的存在可能性非常高。本身是禁忌人偶，在雷真处于生命危机情况下，姿态会变成金色长发、额头上有一个钻石般小角的样子，能力倍增，但激活方法和具体能力不明。小说后期会提及夜夜貌似一直在向雷真隐瞒自己持续恶化的身体状况，并且在第十卷彻底崩坏，后又在十一卷复活。

夏洛特·比劳 CHARLOTTE BELEW

CV：高本惠
所属：华尔普吉斯皇家机巧学院
登陆代号：君临的暴君
夜会排名：第 6 位

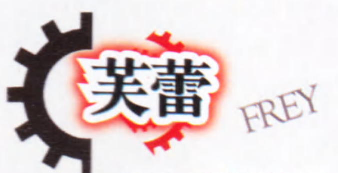
二年生，比劳伯爵家的前大小姐，昵称是夏儿。夜会中最顶端的十三人之一的手套持有者。因自己的父亲所收藏的自动人偶将某个“身份极为高贵”的男孩弄伤，从此便家道中落，导致了比劳家变得四分五裂，伯爵也因此在国内受到歧视，出国工作后就此下落不明。不久后，自己的母亲与妹妹也失散，甚至因无法缴出学费而被原本的学校开除。后来靠着奖学金资格来到华尔普吉斯皇家机巧学院就读，所以决意在夜会赢得胜利让自己得到家族的认可并复兴比劳家。典型的傲娇系女孩，性格相当高傲，因对周遭的人态度蛮横而被畏惧。在“魔法啃食者”事件中，她因用奖学金买回以前“家人”（自动人偶）的心脏（即魔术回路），而被怀疑为犯人。十分体贴关心雷真。在第九卷中掌握了精灵魔术。



西格蒙德 SIGMUND

CV：中田让治
所属：比劳家族
魔术回路：魔剑

比劳家代代相传的禁忌自动人偶。拥有两对翅膀，全身被金属色的鳞片覆盖，接受魔力后自身可以变大。喜欢的食物是鸡肉。十分擅长吐槽，很能揣测主人夏儿的内心想法，而时常被威胁着要降低伙食标准。必杀技是光炮“魔剑”但是使用这招会消耗非常多的魔力。在第九卷中经历一些波折，死而复生。



芙蕾 FREY

CV：阿澄佳奈
所属：Dworks
登陆代号：静谧噪音
夜会排名：第 98 名



三年生，手套持有者。红色眼眸，珍珠色的头发（Dworks 的人造“契约之子”的特征），个性冷淡，极少与他人交谈，却因为出众的容貌及身材而引人注目露出怯懦一面。心脏是机巧制作，因此一旦卸下 "限制器"，心脏就会暴走，血液、肌肉会被心脏毫无节制地转化成魔力，对自身非常危险。夜会参选中的垫底成员，赤羽雷真在夜会的第一轮对手。起初想要暗杀雷真，但因中了自己为雷真设下的诸多陷阱（天然呆）或者意图明显到就算婴儿都能看懂（不是故意的）而失败。之后在“Dworks”事件中获得了雷真的帮助而得到了解放，从而对雷真抱有很大程度的幻想。操纵的自动人偶是拉比和十二只“Garm”犬。



洛基 LOKI

CV：冈本信彦
所属：Dworks
登陆代号：旋转焰剑
夜会排名：第 7 名

芙蕾的弟弟，手套持有者，学生中称为 "剑帝” 的二年级生，被看作为元帅马克纳斯的竞争对手，实战演习中不曾败北，实力在学院前十。和姐姐芙蕾一样也曾经受心脏暴走，并打算将此作为自己的王牌。总喜欢说：“虽然我为人即谦虚又宽容，但是我还是无法原谅三种人，1. 命令我的人，2. 反抗我的人，3.XXXX 的人（依时当时情况而定）。” 原本在夜会的排名是第 7 位，但是为了迁就姐姐而自动降级到 99 位。在夜会中初战替换芙蕾并重伤雷真。之后因芙蕾 Dworks 被伤害而与养父正式开战，与雷真联手击败其养父布朗森，从而与雷真成为朋友。虽然嘴上说姐姐经常拖后腿，但实际上是因为担心姐姐受伤所以才故意这么说，内心里非常关心姐姐。对于雷真等人也只是嘴上打着“我只为了姐姐才会帮助你们”，实质上是十分可靠的同伴。操纵的人偶为可武器化的自动人偶智天使。

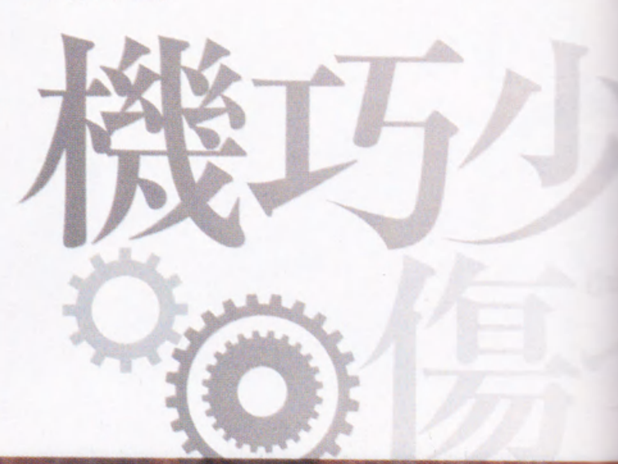
花柳斋硝子

CV：ゆかな
所属：花柳斋



KARYUSAI SHOUKO

为当代举世无双的人偶名匠，同时本人也拥有令人屏息的惊人美貌，是个身上散发栀子花香气的和服妖艳美女。雪月花三部人偶的制作人。曾为陆军近卫师团制作胧富士因此而出名，但因为胧富士的成果不美丽而认为是个失败作品。两年前的赤羽家灭门惨案时出现在雷真面前，将月之人偶夜夜给予雷真，对于雷真来说是最重要的恩人，也是日本军方的代表，会对雷真下达各种军方的命令。十分喜欢喝酒，受不了夏天的炎热。认识雷真的老师，而且似乎关系不差。



伊吕利 IRORI

CV：茅野爱衣
所属：花柳斋
魔术回路：冰面镜

陪同在硝子身边，银色长发大人风貌的少女型人偶。"雪月花"的长女"雪之少女"，是夜夜的姐妹机型，夜夜称呼为"伊吕利姐姐"。有着几乎与夜夜如出一辙的面容以及银白色的发丝，个性沉稳，举止端庄、仪态优雅，不过有些许固执，负责侍奉在硝子左右，并且对夜夜特别的关心。但一旦开始担心起妹妹们和雷真就会陷入暴走状态，是个笨蛋姐姐，同时也倾心于雷真。拥有的压倒性战斗力，能够冻结整个城市。拥有出色的空间控制技术，被称赞为三姐妹中拥有最高的战斗力的人偶。无论何时何地都会对夜夜的言行保持着很严格态度，其实是个担心关爱夜夜的好姐姐。





小紫 KOMURASAKI



CV：小仓唯
所属：花柳斋
魔术回路：八重霞

陪同在硝子身边的小女孩样貌、拥有可爱的红枫色双马尾的少女型人偶。「雪月花」的三女"花之少女"，是夜夜的姐妹机型。有着几乎与夜夜如出一辙的面容以及枫叶色的发丝，个性活泼开朗，负责进行谍报任务以及硝子的讯息传递。搭载的魔术回路为隐形回路"八重霞"，能够蒙蔽各种生物的五感，使其感受不到自身的存在，隐藏能力为支配敌人的一切感官信息（制造出连痛感都可以感受到的幻觉），甚至能决定遮蔽的对象、人数。虽然有着高性能的隐身能力以及极为优秀的幻术，但是实战能力并不强。和外表一样，有着活泼奔放的小恶魔的性格，喜欢像小狗一样扑到雷真的怀里撒娇。

菲利克斯·金斯福特 FERIKUSU KINGUSUFITO

CV：梶裕贵
所属：华尔普吉斯皇家机巧学院风纪委
登陆代号：银枪的少女
夜会排名：第4名

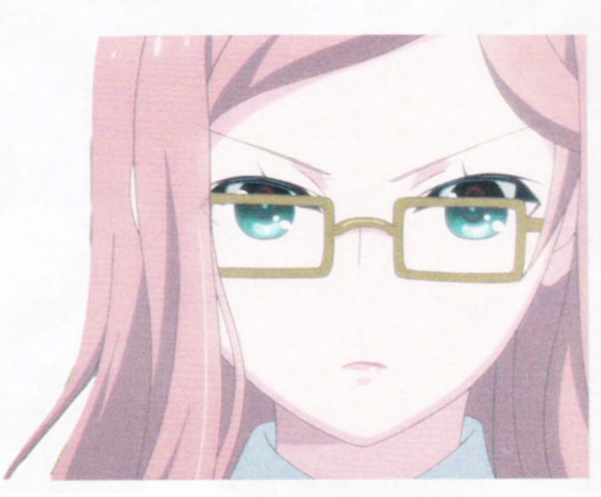


手套持有者，学院风纪委员。拥有端正英俊的容姿，受到许多女性学生倾慕，曾经主动追求过夏儿，但是实际上是一个性格狡猾奸险的人。魔法啃食者事件的真凶，计划利用雷真调查魔法啃食者意欲离间雷真与夏儿的关系并且嫁祸于夏儿，未果又想方设法加害两人以及夜夜。后被雷真和夜夜打败并剥夺手套持有者资格后退场。拥有能夺取其他魔术回路的机巧人偶艾丽扎。

艾丽扎 ERIZA

CV：能登麻美子
所属：华尔普吉斯皇家机巧学院风纪委
魔术回路：魔法啃食者

菲利克斯的自动人偶，伪装成菲利克斯的秘书莉赛特，拥有能夺取其他人偶能力的魔术回路"魔法啃食者"。可以通过吸收别的魔术回路来用出该回路的能力。不过不能多回路同时使用且会受到使用次数限制。外形为银色盔甲的长枪骑士的女性骑士人偶，也是菲利克斯登陆代号的由来。



马格纳斯/赤羽天全 MAGUNASU

CV：小野友树
所属：华尔普吉斯皇家机巧学院
登陆代号：银色假面
夜会排名：第1名

学校中最强的学生，手套持有者，学生总代表。有着非常多强力的禁忌机巧人偶，能够熟练使用"红翼阵"同时操纵多个（一般为6个）人偶，同时也擅长制造禁忌人偶。担任学院长的贴身保镖，其真实身份是雷真的哥哥赤羽天全。疑似在两年前灭掉了雷真一家，是雷真的复仇对象，曾说过自己总有一天会被雷真杀死。



作品评价与横向比较

Machine-Doll Project

COMMENT AND COMPARE

截至发稿时为止，『机巧少女不会受伤』（以下简称『机巧』）的TV版已播映了5话，当前进度结束了“魔女啃食事件”，而最新的第5话“Dworks”事件情节开始似乎有所提速，正好印证了日本轻小说改编动画“四集一卷”的定律。就目前播放的5话的表现来看，动画版尽可能地保留了原作小说主线当中的重要情节，比如夜夜初次哭泣、雷真给夜夜更换鞋子、雷真的初段“回忆杀”都完美地进行了还原。

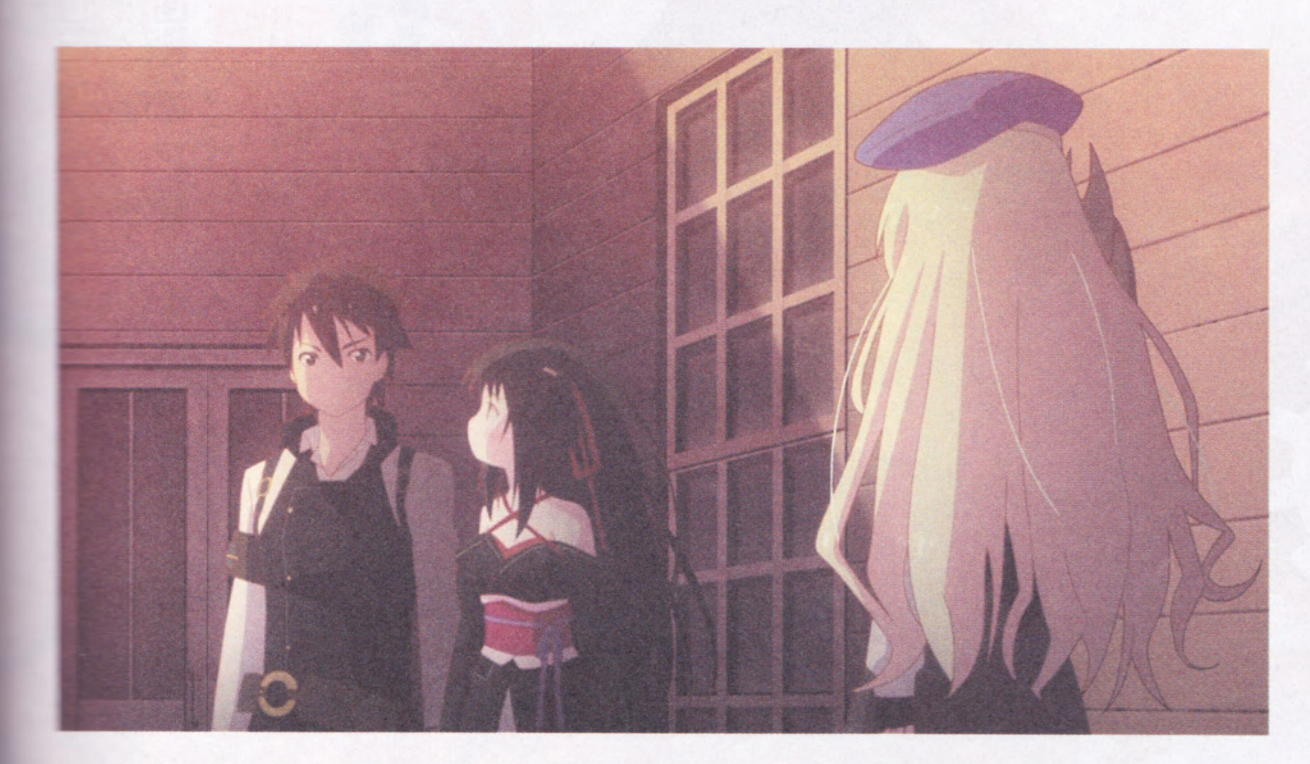
当然，在“媒体的差异性”这个大前提下，动画版相较原作小说和漫画而言自然会有自己的侧重。如果说小说版的“格调”是一条基准线的话，那么漫画版很明显更加严肃，反观动画版的萌元素以及服务性镜头就更多了一些，包括动画版的人物画风也存在这样的倾向。可能不少观众会认为这是动画版在一定程度上对于观众喜好做出的妥协，因此商业意义更浓郁一些。事实上动画采用这样一种很直观的方式来展现人物的魅力其实已经算是完成了改编『机巧』最基本的要求。抛开这部分内容不谈，事实上动画版还是适当的对于原作情节进行了一定程度的补充。

以第一话为例，动画原创了雷真和夜夜在女子宿舍旁边给夏儿让路这一段，制作组的目的应该是不使得夏儿这个人物出场显得突兀，并且从浅层次表现了夏儿的骄傲性格。深层次表现则是在雷真约战前同西格蒙德对话中。还有一些改编也显得十分巧妙，比如动画中巧妙地将学院建成目的通过金伯利老师叙述出来，这种方式带给观众的顺畅感要远远高于生硬的旁白描述。开篇的阻止火车暴走的段落里也增加了很多动作方面的细节，使得全过程非常“合理”。

至于删节的部分，前面也提到了，作为动画这种高密度短平快的媒体，对于小说的一些内容的取舍是非常正常的现象。当然这是不破坏原作的基本剧情架构以及人物性格形象前提下做出的选择。或许这种情况会对于没有接触过原作的观众来说会造成一定程度的困扰，比如夜夜哭泣时的眼泪变成珠子的原因（其实原作当中也没做过多的解释），不过就大部分观众的阅历来看，动画在这种情节下往往都得有点夸张程度的内容（典型的就像很多片子中出现的泪如“泉”涌），『机巧』当中的眼泪变珠子似乎并不科学，但是好在这部分依旧属于搞笑抖包袱的范畴，所以还算无伤大雅——当然也要感谢“麻婆”大叔的卖力表演（笑）。



说到作画部分就不得不提及原作的绘师LLO。我们都知道由他负责插绘的轻小说作品已经有两部搬上了银屏，分别是『虫之歌』与『俺修罗』，不过这两部的动画版相对原作插绘的画风都不同程度存在一定的问题。前者由于改动过大基本上已经很难辨析出LLO的“原案”风格，而后者因为过度模仿LLO在彩绘时候的上色风格而使得动画版整体给人的观感就是色指定总是有问题。有人可能会把这类问题归结到





改编动画普遍存在的还原难度导致无法和原画相提并论的角度上，其实即使就 LLO 本身来说，尽管他的画风也可归为萌系的范畴，但由于在很多方面（尤其是笔触与上色这两点）带有强烈的个人风格，因此并不是特别适合采用动画的方式来表现。不过好在『机巧』的漫画版的人物设计又过于成熟了，所以动画版的画风只要像剧情改编的倾向那样尽力保留萌这个特点而在画法上不要太出格就不会得到太差的风评。『机巧』动画带给观众的也确实是这样的一种表现。首先在上色上没有出现像『俺修罗』那么刻意的迎合原作的问题，其次尽管在一些细节上面确实值得商榷——如人物眉毛的设计过于浓重和生硬以及不论男女老幼一概等同的鸭蛋眼等等，但由于动画自始至终都在贯彻这些细节的展现，也就不会被更多观众当成是作画崩坏而更倾向于认为是动画自身特有的风格。

至于不少人在观看后提出的“幼齿化”问题，实际上这些观众中很大一部分都是经由漫画版开始接触这部作品的，有这样先入为主的认识也属于正常。说到作画还有一个重要的方面就是动作戏的表现，目前的几话涉及原作的打戏情节本身并不是很多，主要的也就是开场的阻止列车以及被学生党乱入与夏儿的决斗这两个部分。但正像前面所说的动画版增加了很多细节的描绘——甚至原创了雷真公主抱夏儿这种十分讨巧于“配对星人”的元素在，所以争议性比较高的论调还基本尚未出现。





声优方面沿用了广播剧的阵容，以前各位大多知道了的各种喜闻乐见的声优梗在动画版中依旧适用。特别是下野紘与原田瞳的组合很容易就让人联想起『笨蛋测验召唤兽』，而原田瞳在那部作品中担当的姬路瑞希就是一个典型的痴女形象，再担任具有相似性格属性的夜夜的配音简直就是轻车熟路。而下野紘则由于音响监督对于他的声线处理的出色表现要远强于以往由他主役的作品，哪怕是其代表性的『神知』系列，这里要对该作的音响监督提出表扬。另一个表现出色的声优就属硝子的配音由加奈了，她在这作中又给观众带来了有别于以往角色风格的独特音感，乍一听甚至会给观众造成和大原十分接近的错觉，而这也正是实力派声优的体现。

除去配音，本作的三位主要角色也担当了动画片头片尾曲的演唱。作为歌手出身的原田瞳自不必说了，熟悉她的各位想必已经习惯了她在演唱与配音时截然不同的声线特点了吧（笑）。而花柳斋三大人（萌）偶（王）演唱的动画版的片尾曲『回レ！雪月花』则堪称又一大亮点。该曲的作者ヒゲドライバー是一位活跃于网络（主要是 niconico 动画）的作曲家，也就是大家比较熟悉的“唱见”类。此前他曾经为 V 家做过曲，这首歌也充满了浓郁的 V 家色彩，加上动画保留了唱见作品经常使用的“神弹幕”歌词风格，很容易就会令观众沉迷其中不能自拔（笑）。



一点展望 MachineDoll Project





实际上『机巧』的小说版前九卷的架构和『虫之歌』非常接近，都是每卷突出一位女性角色作为情节冲突焦点的设计，也就是说到第十卷故事的主线才会有进一步的展开。但是就动画版预定一季完结的节奏，如果继续维持这种尽力还原原作的节奏基本上是不太可能改编到那里的。不过在原作的第四卷会有一个相对之前比较激烈的高潮出现，希望动画版的改编能够达到那个进度。从目前“黑王子”的率先出现来看还是很有望的……

总体来说『机巧』在观众当中的反响还比较积极，光盘的预定量也很令人欣喜，继续推出续作还是很有希望的。▲



h a Hero, such
Letv动漫
『当不成勇者的我只好认真找工作了』
中国大陆正版独播
每周六 02:00 与日本同步更新最新一集
勇しぶ
YU-SIBU
勇者不打怪
魔王不使坏
——红火了一整年的“魔王×勇者”BOOM盘点
Such a Hero
Such a Archenemy
■文／枪樱 ■责编／如月千华、JEDI ■美编／orangec
(C)2013 左京潤・戌角 柾・富士見書房／マジックショップ・レオン王都店

对今年的TVA稍有涉猎的观众可能已经发现了，某个题材的异常热门程度及其打了鸡血一样的出场频率——从冬番档的『魔王勇者』到春番档的『打工吧魔王大人』，从夏番档的『战勇』第二季到秋番档最新开播的『当不了勇者的我只好去工作』，魔王与勇者霸占了全年每个番组档，其来势之汹汹，就算将2013年称之为“魔王×勇者”元年也不为过——

说起来，魔王与勇者这种设定究竟从何时开始流行的呢？

Where do the Archenemy and Hero come from

从古至今，人们创造了无数冒险故事和英雄传奇。正义的勇者历经千辛万苦打倒了邪恶的魔王，于是世界取回了和平，故事迎来了圆满的结局，真是可喜可贺可喜可贺。

惩恶扬善不管在哪个时代都是人们的梦想，也确实令人心情愉快，然而真实世界远比善恶二元论的冒险故事要复杂得多，就算将魔王打倒战争也未必会结束，但有人买账就有市场，大众需要这种约定俗成的王道，传统冒险故事作为商品就会不断被生产出来。

在近代西方奇幻史上，若论起“架空奇幻世界”的开山鼻祖，除『魔戒』的作者托尔金外不作第二人想。老托将早期的骑士文学、浪漫主义文学等历代传承下来的奇幻要素加以整理归纳，融合自身的发想，创造出一个较为完整的“魔法、剑、神、恶魔”的世界。『魔戒』的成功刺激了奇幻小说的迅速发展，奇幻小说的壮大又引发了『龙与地下城』这种TRPG游戏的兴盛，而游戏的广泛传播又反过来产生了更多的小说。

反观东方，传统魔王与勇者形象的家喻户晓更多是拜以『勇者斗恶龙』（简称DQ）为首的日式RPG所赐。自83年FC发售以来，游戏市场曾一度是『马里奥兄弟』等动作游戏的天下，当时市场迫切需要一款能打破这种局面的作品，DQ应运而生填补了这个空白。它前所未有的回合制战斗方式、数值化的HP/MP、带有解谜性质的迷宫等，给RPG带来了颠覆性的革命，而其简单明了到用一句“找同伴、接任务、打魔王”就可以概括的主线剧情，也作为既定套路延续至今。

有某一类型题材的成熟，就必然会有反其道而行之的作品问世，拿游戏来说，与DQ并称为“日本游戏界两大RPG瑰宝”的『最终幻想』就是典型的“反勇者”系RPG。在动漫界，以另类魔王与勇者关系为噱头的作品也不少见，诸如『银魂』这样的大人气恶搞派作品，也没少开正统RPG的玩笑，于“OWEE争夺战”中登场的长老就堪称史上被玩坏的NPC第一人。因此诸如『魔王勇者』的大卖，就非首开先河，而是让各方各界再次看到了颠覆传统题材的可能性。越是成熟的产业其市场反应就越是迅速，于是短时间内，各种魔王勇者作品呼啦啦被量产出来。在机会多、门槛低的轻小说界，这种提鞋跟风的现象就更为夸张——『颓废勇者和好奇心魔王』、『魔王学校里只有我是勇者？！』、『魔王与村民A』、『魔技科剑士与召唤魔王』、『新妹魔王的契约者』、『不付房租的魔王』等等。题材一但泛滥，质量也就更加参差不齐，而且颠覆得多了，“颠覆”本身便也成了一种老梗，对训练有素的观众来说，“反勇者”、“反魔王”早已与传统魔王勇者形象一样深入人心了。



Anti-archenemy and anti-hero

那么，“反勇者”怎么反？“反魔王”又怎么反？

勇者VS反勇者

（一）勇者通常为不可抗拒的非自然力指定，如传说中最强勇者的后裔、突然降临眼前的命运女神、拔出了别人拔不出的剑等，具有很强的唯一性和宿命论色彩，



这种命中注定要干一番大事且有无数机会念出超级帅气的招式名的特质，正是中二少年们心驰神往的关键所在，因此“反勇者”的第一步就是要打破勇者这从娘胎里带出来的与众不同。

（二）勇者通常与巨大的危机伴生出现——最常见的就是意图毁灭世界的魔王，并最终会解除该危机。作为正义的一方，勇者虽可能遭受阶段性的失败，但很少听说有哪部作品最终是以正义一方失败而告终的，这是因为正义虽然不能代表绝对的胜利，却能给人以不败的信念，固定捏他就是勇者在即将败北之际爆发小宇宙，一口气扭转局面，因此让兼具主角光环和不败的正义两大 BUG 属性的勇者吃瘪往往是“反勇者”系的一大看点。

（三）勇者大多性格耿直，具有能肩负起拯救世界的高度责任感，以及对弱者无法弃之不管的正义感，一路上也总能得到各种人群毫无道理的无私帮助。但正所谓人不为己天诛地灭，明明没有任何好处却愿意为了毫不相干的世界牺牲自我的高尚本就相当可疑，正直过了头也会有一根筋、KY、不会说场面话的尴尬，因此顶着“勇者”名头的新新人类中，不乏懒如『传说中的勇者传说』中的莱纳之流和猥琐如『伊克西翁传说 DT』里的 DT 者众。

魔王 VS 反魔王

（一）顾名思义，“魔王”指的是恶魔之王，自然级别高、力气大、难缠耐打，且不像小怪一样可以重复登场。LAST BOSS 自然是需要过五关斩六将才得以一见的角色，明明是牵动故事发展的重要人物，戏份却往往少的可怜，更没良心的是，游戏玩家眼中的“魔王”更多时候仅意味着打倒后可获得的大量经验值及极品装备等，并没人真正在意过魔王本身。放大这种意外的稀薄的存在感，便成为“反魔王”系的一大突破口。

（二）魔王的目的总是毫无道理的以毁灭世界为乐，但真正到了大决战的时候，又总是废话连篇延误战机，给人一种压根没在好好毁灭世界只是嘴上说说罢了的印象。因此近年来，魔王“毁灭地球”的目的已从恐怖象征向职业特性转变，典型如『天体战士』中的班普将军，身为邪恶组织的干部，明明领导着川崎支部的侵略活动，实际上却是个温良贤淑的家庭主夫，与街坊邻居过着过于和睦的日常——正义尚且可以变质，邪恶又如何不能正直呢?

（三）作为绝对的反派与绝对的恶象征，多数时候魔王就是全剧最大的酱油，费尽心思也只是为了给无敌的正义铺路，挣扎到底也必须因勇者的外挂领便当。因此“反魔王”最立竿见影的就是赋予符号化的魔王更多的人性及个性，或者像『今天开始做魔王』那样干脆以魔王视角展开故事，以魔王为中心组建起令腐女脸红心跳的男男后宫，勇者耍贱魔王卖萌，放在现在早已不是什么稀罕事了。

红火了一整年的“魔王×勇者” Archenemy and Hero Boom 盘点



冬·一月魔王种土豆『魔王勇者』

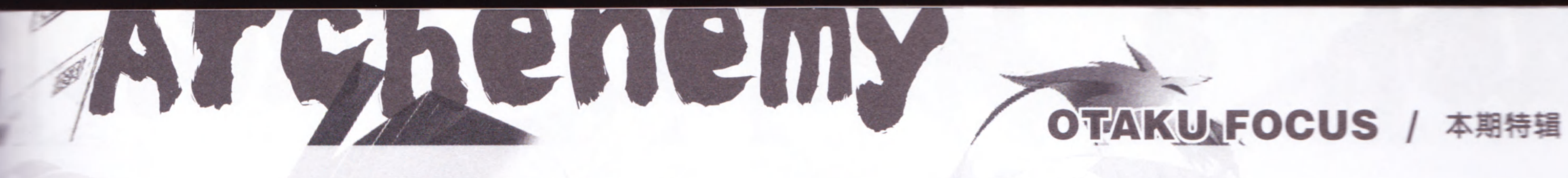
作为『电车男』后又一起网文发家、多媒体全面开花的成功案例，『魔王勇者』最初是以每天更新的形式在 2ch 版上连载的。当时的题目还是纯对话体的『魔王「勇者啊，当我的人吧。」勇者「我拒绝！」』。因其行文独特，内容又颠覆常理，很快就在网络上聚集起相当人气。一个偶然的机会，于推特上引发的讨论恰好引起黄金周赋闲在家的游戏设计师桝田省治的注意，并萌生将其实体书化的念头。尽管桝田是当时唯一一个接洽作者，提出实体书策划的伯乐，但事实证明，『魔勇』的确是一匹千里马，不仅网文点击率破百万，首卷实体书销量就突破 45 万，其后又陆续实现漫画化、广播剧化、WEB 广播剧化，并于 13 年 1 月 TVA 化。

『魔勇』的大热不仅带动起 2013 年一整年“魔王 × 勇者”题材的热潮，也让 00 年起就开始在网络上撰文却一直籍籍无名的作者橙乃真希炙手可热起来，不仅『魔勇』越写越多最终成为五卷厚度的长篇巨制，另一部作品『记录的地平线』也在短时间内被迅速 TVA 化，正于十月秋番档热播中。

听都没有听说过的另类战斗

甫一开始，『魔勇』就散发着不按常理出牌的味道。

故事开始于理应为传统冒险故事的高潮，即勇者与魔王





大决战前，这位“非主流”的魔王不仅直截了当地对勇者抛出橄榄枝，更晓之以情动之以理外加巨乳色诱拼了老命要把勇者变成自己的人。而好奇心旺盛的勇者竟真被魔王所描绘的景色所打动，于是本该对立的两人放弃了惯例的大决战，牵起了彼此的手，正面挑战起人类和魔族双方都非面对不可的复杂的社会结构。换言之，他们选择战斗的是世界本身。

魔王与勇者最先着手的是农业改革、儿童教育以及……马铃薯的栽培，运用的武器不是拥有丰富视觉效果的剑技和魔法，而是农学、近代经济学、社会学等看不见摸不着的知识，这种不起眼的战斗，听都没有听说过！以一介骑士和一名学者的身份，两人隐姓埋名于无人问津的荒凉小镇，藉由修会和商会的影响力，缓慢却踏实地改变着整个世界，起初这种变化隐蔽到无法令人察觉，但随着几项改革的顺利推进，故事很快就滚雪球般越来越壮大，几不可闻的胎动后孕育出的竟是不亚于严肃文学的辽阔格局与波澜壮阔。

传统冒险故事将“恶”具体化为一个“魔王”，也是隐含了人们“只要打倒魔王就能获得幸福，如果世界竟有这么简单就好了”的美好愿望，但这毕竟是骗小孩式的现实逃避，『魔勇』则不然，它带领观众直面“社会”本身——纵然是超人一等的魔王和勇者，在扭曲的政治面前，也面临独木难支的险境，人魔再三大战也无法动摇决心的两人，却遭遇宗教的狠狠撕裂。尽管背景是架空的中世纪，但不管是政治上的合纵连横，经济上的运筹帷幄，还是对制度的重建、对民生的思考，都有模有样颇像那么回事儿。到第五卷最后，这场漫长的战争终于画下了句点，从某种意义上来说，这个故事也迎来了“于是世界取回了和平，可喜可贺”的圆满结局，但此圆满非彼圆满，『魔勇』从根本上摆脱了传统的善恶二元论，就算放到奇幻小说界也是独树一帜的。

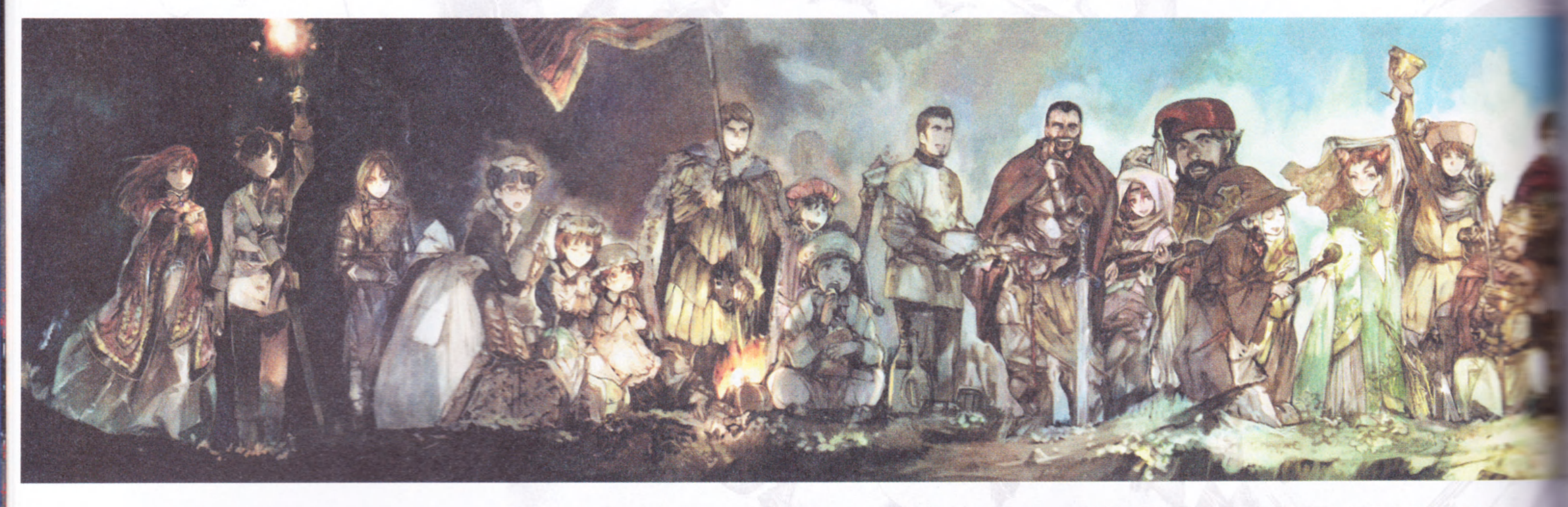
“只有对话”带来的新奇与速度感

桝田省治在首卷后记中盛赞『魔勇』为“于二十一世纪复苏的戏曲小说”，指的便是它奇异的行文结构——全文百分之九十九以上都是由对话组成，并且书中登场的人物都没有专属的名字，而是以魔王、勇者、女仆长、女骑士等职业或身份称呼，比起小说更偏向于戏剧的剧本，颇有狂言（穿插于能剧剧目间表演的即兴短剧）或落语（类似天朝的单口相声，可参考TVA『女子落』）的古典风范，例如狂言中的太郎冠者意指容易得意忘形的仆人，落语里的隐居老头多为见多识广的老者……他们也没有专属的名字，但当时的观众都明白这些约定俗成的前提，哪怕从故事的中间开始表演，也不会陷入不知所云的困惑。

这种写法越来越少见的原因就在于网络媒体的发达让人们获得情报的手段增多，兴趣的多样化无疑分散了大众共通的认知。不过反言之，『魔勇』能于二十一世纪复苏却也仰赖于网络论坛的特性——尽管网络的发达瓦解了大众共通的基础，但网络论坛的主题性却让拥有相同爱好的人跨越地域的障碍主动聚集在一起，无形间营造出一个类似于旧时狂言、落语表演环境的小圈子。对圈子里的人大可单刀直入直奔主题，但对圈子外的人而言，别说找不找的到笑点，恐怕连上头写什么都不明白，正因此，考虑到实体书的受众未必都那么宅，原本网络







连载时夹杂其间大量的御宅词汇和网络用语在一定程度上都做了后期删减和注释。

虽然『魔勇』选择了这种略显阳春白雪的创作形式在无形间提高了身为网络小说的阅读门槛，但“只有对话”的噱头确实让其从千篇一律的网文中脱颖而出，唯二的遗憾便是这种与众不同只能在文本层面大放异彩，在TVA化配上画面与声音后，便与一般TV动画无异。在靠仅对话推动剧情的环境下，想要塑造一个沉默寡言的角色，几乎是不可能的了。

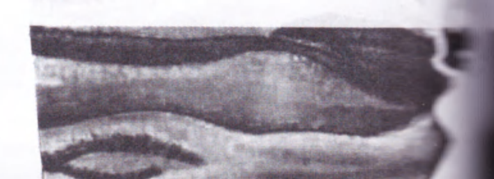
鲁鲁修与卡莲的狼辛婚后记

尽管披着古典舞台剧的皮，『魔勇』的内里仍是符合现代读者的审美趣旨的。既是群像剧，橙乃真希也没忘将时下流行的属性雨露均分，如女骑士的贫乳，女仆长的眼镜娘加腹黑，女魔法师的萝莉加无口等，当然最称得上“颠覆”二字的，仍是身为主角的魔王与勇者——

魔王与正值妙龄的人类少女无异，连恶魔象征的山羊角都像cosplay的装备一样可以随意取下，明明好几百岁了，却处于非常在意肥肉的敏感年纪，明明拥有众人艳羡的堪称最强战斗力的胸器，对自己的身材却总是五味杂陈。明明拥有任何人都到达不了的知识高度，战斗力却是历代魔王最低，料理更是异乎寻常的烂。明明人前举止端庄无可挑剔，私下里对着勇者抱枕却有各种痴女行为不堪入目。

勇者保持了勇者惯有的强大与正义凛然，其魔力深不可测战斗力无人可敌，已臻单枪匹马直捣魔界黄龙之化境，但这个世界并没有单纯到全盘接受勇者的无敌。从某种意义上来说，勇者是与魔王同质的怪物，是和平年代不需要的异类，因此尽管表面上热情勇敢，勇者的内心深处仍有一抹如影随形的孤独，但通过与魔王的邂逅，逐渐从纯粹的无敌勇者进化，昔日同伴都感觉到了勇者的变化。尽管在恋爱一事上与魔王不相上下的迟钝，但身为童贞处男，对漂亮大姐姐还是有着十二万分的兴趣的。

因TVA中魔王与勇者的CV是小清水亚美×福山润这对名组合(两人合作过的包括『Code Geass』中的鲁鲁修与卡莲，『狼与香辛料』的罗伦斯与赫萝等)，再加上『狼辛』同样是披着奇幻的外衣，主题与内容同样是高于同类轻小说的严肃风格，魔王与勇者的互动也满是罗伦斯与赫萝的既视感，开播没多久，『魔勇』便被眼尖的观众赐了个“狼辛婚后记”的雅号，也算是声优带来的意外之喜。





季·四月魔王炸薯条

『打工吧魔王大人』

『打工吧魔王大人』由和原聪司原作，11年由电击文库出版，并获得第十七届电击小说大赏“银赏”，12年漫画化于『月刊Comic电击大王』上连载，13年4月TVA化——相比于『魔勇』爆红于网络，『打』走的就是一条典型的轻小说发家路，时下流行什么就写什么，投市场[illegible]同时也要有自己的亮点，能获奖便能有[illegible]化的机会，口碑好BD/DVD销量佳的话就[illegible]续集，反过来也就能成倍地带动小说本[illegible]人气。对首卷BD销量破百万、亚马逊上脱[illegible]断货的『打』来说，TVA第二季提上日程[illegible]也是早晚的问题。

[illegible]设定穿越情景喜剧

与『魔勇』异曲同工的是，『打』同样开始[illegible]冒险故事的高潮：在与勇者的最终大决[illegible]，离征服世界只差一步的魔王撒旦，穿越[illegible]之门漂流到日本东京一个名叫“笹冢”的[illegible]。从最初的震惊中缓过来后，魔王与一同[illegible]的魔界大元帅不得不面对魔力无法补充[illegible]必须过下去的现实，于是乎魔王大人租房买户口，在车站附近打工赚钱，过起了飞特族的生活。谁知好死不死，勇者艾米丽亚竟也一道穿越来了日本，为生计在大型手机电信公司DOCODEMO的客户中心做起了接线员。二人狭路相逢于下班回家的街头，未完成的决战一触即发！以屋龄六十年、六叠榻榻米大的“魔王城”为根据地，魔王大人以一介平民身份征服世界的另类奇幻故事就此展开……

“逆转”是『打』最大的看点，逆转后的魔王正能量满点，粗茶淡饭勤俭节约，自食其力撑起半边天，待人温和认真，不仅愿意为救助世人消耗自己残存的魔力，连思春期妹子那点少女心意都能慎重对待。逆转后的勇者摇身一变成了妙龄少女，有着正直认真、保护弱小等标准勇者品格，但面对魔王就容易固执急躁，常会蹦出傲娇式的发言，自身贫乳加上身旁有个发育过于良好的高中生，因此对身材的话题总是异常敏感，在剧中被魔王吐槽为“OL勇者”，在剧外被观众吐槽为“跟踪狂勇者”、“堕落在空调房的勇者”、“颜艺勇者”等。逆转后的配角也个个抢眼，曾经一人之下万人之上的恶魔大元帅成了与班普将军不相上下的家庭主夫，抠门不说，念叨起来没完更是堪比唐僧；曾经实力强劲的堕天使路西法则成了个说话不看场合的白目小鬼，整天宅在魔王家白吃白喝，还老网购些无聊的东西增加财政压力……

在传统冒险故事中，魔王与勇者是绝对对立的存在，但勇者“为了寻找那个特定的人而踏上旅途”，魔王“一路看着勇者刷怪升级，等他变到足够强后再与之战斗”，这样命运般的邂逅解释为“恋爱”也说得通，因此不仅『魔勇』将魔王勇者凑成一对，『打』中魔王与勇者的关系也一个大逆转，成了吵吵闹闹的欢喜冤家，于第三卷登场的阿拉丝张口就一个喊爸爸一个认妈妈，只怪这两人自己不争气，一个迟钝一个傲娇，拖拖拉拉磨叽到第七卷仍是宿敌以上恋人未满。

源于生活高于生活，反派角色也有正能量

尽管战斗方式不起眼，『魔勇』中的魔王与勇者好歹肩负的是拯救世界于水火的宏图伟业，但『打』中魔王与勇者所挑战的，却是与其身份毫不相衬的再平凡不过的日常。之所以能获得超高人气，乃是因为轻小说的受众多为年轻人，这些年轻人中，既有如魔王一般的打工仔，也有像勇者这样的新晋上班族，是字里行间满溢的生活感让他们感同身受——管你是勇者还是魔王，想填饱肚子就得工作。在钱不易赚面前众生平等，于是就有勤俭节约惯了的魔王在大战前先将租来的衣服脱下，仅凭内裤一条投入战火的黑色幽默；有了魔王与麾下第一智将围着桌子研究蜂蜜浇黄瓜可不可以吃出蜜瓜味





儿的苦中作乐。

现代日本与安特伊苏拉确实有着天壤之别（顺带吐槽一句 TVA 中的魔界用语怎么听怎么像 RAP），但怨怼环境终究无法前进，魔王大人最励志的地方就在于，从领日薪的人力派遣工到大型快餐连锁店麦当劳的 A 级员工，从店内员工 MVP 到特定时间的临时负责人，不管是做恶魔还是当人类，不管是征服世界还是做个打工仔，魔王大人都一视同仁一生悬命。

我们都是平凡人，过着平凡的每一天，有各种各样的开心，亦有无穷无尽的烦恼，正是为了从这样的日复一日中逃离开来，我们才乐于在一个规则更加简单的虚拟世界里通过扮演主人公换取成就感，但现实生活中任谁都没有主角光环，就算是魔王大人也会担心营业额不够被调到格陵兰岛，就算是勇者也被各种育儿问题搅得焦头烂额，毁灭与拯救世界离我们实在太遥远了，越是这样琐碎的日常越是能引起观众的共鸣。

『打』另辟蹊径地将注意力从环境冲突与正邪对立上转移开来，着墨于人际关系的描绘和道路的重新选择，让一群明明很不日常的人很日常地过起柴米油盐酱醋茶的生活。脱离了轻小说近年来卖萌卖肉卖腐的窠臼，接地气的同时也制造了绝妙的冲突效果，对现代生活进行了有趣的再审视。



夏・七月魔王打酱油

『战勇』

表面看起来，『战勇』是唯一一部改编自漫画的 TVA，但漫画本身与传统周刊连载漫画仍有区别，毕竟『战勇』最初连载于 NICONICO 静画（Web 版 彩色），是在网络上拥有相当人气后，才转移至月刊杂志『JUMP Square』上进行纸质连载的（SQ 版 黑白）。另外只有 Web 版有正经剧情，SQ 版作为官方衍生作并没有特别的主线，单纯以搞笑为主，人物和设定也略有区别，顶多算 Web 版的平行世界。TVA 改编自有剧情的 Web 版，13 年冬推出了第一季大受好评后，第二季趁热打铁于七月开播，既赶上了 12 年泡面番大热的尾巴，又搭上了 13 年“魔王 × 勇者”狂潮的班车，可谓两头沾光一个也没落下。

NEET 勇者 + 抖 S 战士 + 萝莉魔王 = 五分钟不断点的 KUSO

尽管短小，在“反勇者”、“反魔王”上，『战勇』堪称教科书级的精悍。





『战勇』一上来就沿用传统冒险故事突如其来的开头——总之有一天世界上出现了一个窟窿，窟窿里涌出了无数魔物，国王判断是一代魔王解除封印归来，便派出勇者的子孙去打倒魔王——这里的“总之有一天”就类似于民间故事惯用开场的“很久很久以前”，没有前因后果，也没啥逻辑可言。谁知一千年之后的现在，勇者的子孙竟多达 75 人，直接打破了勇者的唯一性，而勇者编号 45 的主角阿鲁巴本是个宅在家的 NEET，临危受命踏上了打倒魔王的旅途。打个史莱姆都要喘上三喘，遇到假熊猫就更是百分百陷入苦战，少年过于普通的身世与过于平凡的身手又毫不客气地打破了勇者的无敌性。

可怜如阿鲁巴大概是勇者史上第一凄惨的主角了，第一季虽是个吐槽役但好歹还能算是主角，到了第二季俨然已被排除到主角组之外，愣是当了一整集的背景，存在感比仅是个颜文字的妈妈还低，第一季也就被罗斯 S 一下，第二季便成为众人集体欺负的对象，好不容易有点主角样的发自内心的“罗斯他没有笑”还被录下来反复播放硬生生成了羞耻 PLAY。剩下那些已登场的勇者们，14 号的佛伊佛伊是个金发的中二病，76 号的阿蕾丝是个我行我素的破坏王，也是各有各的奇葩。

再看看三代魔王露基梅德斯——爱称露基碳，年仅十岁的萝莉，有着与年纪相仿的幼稚，还没学到乘法因此只会简单的加减，作为新晋魔王也是相当的菜鸟，所拥有的空间移动能力一次只能移动 50 米，为了封印四散在人间界的魔物甚至加入了阿鲁巴讨伐魔王的队伍——喂喂要讨伐的目标就是你啊露基碳。毫无野心的新晋魔王开始就加入了勇者的阵营，因此在『战勇』扮演邪恶角色的，其实是名为“十二魔族”的一伙人，可惜这里也充斥着各色废柴和二货。

同样是颠覆，『魔勇』着眼于主题，『打工吧魔王大人』逆转角色关系，而『战勇』则发挥它泡面番的特质，恶搞于细节：战斗选项中除“战斗”、“逃跑”，竟还有“怎样都好”；打倒己人也能升级；故意趁对手招式名没念完的时候下手；总是半藏在逆光处的 BOSS 竟自带面部用阴影；至于设定的大前提“突然有一天世界上出现了一个窟窿”其实根本不是一代魔王解除了千年前勇者设置的封印复活归来造成



的，只是三代目小不点吃货魔王想吃爆米花却拿错了锅罢了！连上 OP/ED 每集只有五分钟的泡面番，掐头去尾满打满算实际剧情也只剩下三分钟，在有限时间内吐得一手好槽，卖得一手好萌，犯得一手好二，看起来再少年再 JUMP 的 OP 也无法掩盖其 KUSO 的本质。

宽叔鲤鱼打滚满血复活

不得不说，最初『战勇』开播时的颇受瞩目还是托了监督的福，那个风口浪尖上不上不下次次玩脱越挫越勇的山本宽又回来了！自打宽叔制作 SOS 团团舞成名后就大小事件不断——被撤离『幸运星』监督一职、在首部独立门户的『神薙』中反复自黑、擅自为旧公司“漫无止境的八月”事件道歉、挑战真人版电影、制作『Fractale』时用“这部作品不成功就引退”要挟观众反创 NoitaminA 收视新低等，是个确实有才华，但又爱嘴炮好闹腾的话题人物。

纵观宽叔这几年的作品可以发现，当年京阿尼撤换监督时的一段话虽不客气但也在理，于细节上鬼点子颇多、擅长制造亮点的宽叔缺乏的是统驭长线的掌控力，因此回归吐槽系短片动画，对宽叔而言也算是回到他得心应手的领域。宽叔一贯的情节跳跃性太强、笑点忽高忽低、节奏控制力差等毛病在单集时长仅 5 分钟的泡面番中并不明显，而一般 TVA 中顶多作为配菜调剂的毒舌、恶搞、捏他，在泡面番中却是十足十的施力点。『战勇』基本摒弃了肉、腐、萌几大流行要素，全神贯注于吐槽，专心致志于吐槽，旁白要吐槽，字幕要吐槽，连声优本身都没忘记吐槽，以致于一季后半段反有点为了吐槽而吐槽的疲软，好在第二季展开了不少主线剧情，剧情收拢吐槽的频率也恰到好处起来，阿鲁巴最后的那句“罗斯他没有笑”还多了点虐恋情深的味道。

秋・十月魔王被打倒

『当不了勇者的我只好去找工作』

电击文库有『打工吧魔王大人』，角川 Sneaker 有『魔王少女与村民 A』，同为“轻小说御三家”的富士见书房自然也不甘落后要在“魔王 × 勇者”BOOM 中分上一杯羹，于是题材契合、杀必死满点、连标题都是时下流行的越长越拗口越好的『当不了勇者的我只好去找工作』便顺利成章地脱颖而出获得改编成 TVA 的机会。乍看起来，『当』透着股『打工吧魔王大人』姊妹篇的味道，但剧情不给力，TVA STAFF 就卯足了劲儿用色气度来补，导致 TVA 三步一乳摇，底裤满屏飞，走上了毫无新意的卖肉之路，加之人设崩坏、画质粗糙、新人声优表现力欠奉，开播后未能如『打工吧魔王大人』般获得超人人气。

被低估的勇者，被牺牲的魔王

『当』其实有个相当 KUSO 的开头，故事一

上来就是勇者候补们组团刷怪打副本，场面之激烈连衣服都爆掉好几层（……），眼看着离取得“勇者”资格只差临门一脚了，关键的魔王却被提前打倒，于是一边是世人欢呼雀跃庆祝世界和平，一边是主人公一行人呆若木鸡面如死灰，老天爷像是给一心想成为勇者的劳尔开了个心血来潮的玩笑，让他一下从有望拯救世界的英雄沦落为对社会毫无贡献的无业游民，这开头短短一章内巨大的反差也奠定下本作轻松搞笑的风格。

正如作者在首卷后记中坦白的那样，“有一半人生是在妄想世界中度过”的左京润一言以蔽之就是个DQ狂热粉与中二病患者，因此不管合不合适，文中各个犄角旮旯都被塞满了DQ的捏他与各色中二的台词。但不得不说，左京润的出发点是有趣的，他揭露了一个很容易被忽视的事实——尽管在传统冒险故事中魔王与勇者是对立的，但没有邪也就没有正，某种程度上来说魔王与勇者是唇亡齿寒的依存关系。在魔王被打倒的瞬间，勇者也就失去了存在意义，那么，在这样的情况下，让原勇者候补与真魔王继承人相遇，又会产生怎样的化学反应呢？

根据『当』对魔界和人界的设定，尽管人魔对峙已久，但战争并没有白热化，因此勇者作为国家资格的一种。虽算是个公务员，享受各种津贴和养老，但也没到万人景仰或众人艳羡的地步，在劳尔生产药草和克罗尼亚芋头的老家，自家孩子这种追星般对历届勇者考试首席合格者如数家珍的狂热，并不受人待见。劳尔作为勇者OTAKU最难能可贵的地方就在于，他既有热情，又有能力，全国勇者模拟考试史上首个S判定的才能足够让他在勇者这一岗位上发光发热，但魔王一夕被打倒，勇者制度也随之被废除，多年为之奋斗的一切于顷刻间崩盘，受到严重刺激的劳尔愣是在家宅了大半年，而人魔战争的结束连带着武器防具等相关产业纷纷倒闭，面对超级就业冰河期，一直是勇者预备学校首席的劳尔也不得不放下精英的自尊，辗转于大小职业安置所间，何况在和平年代，劳尔杀伐砍打的本领再高强，也毫无勇武之地，最后只拿到个中小魔术道具连锁店的内定，堕于没能实现梦想的现实，天天灰心丧气地敲着收银机。







『当』对勇者的设定同样打破了传统冒险故事中“勇者”的唯一性，勇者作为一种职业被制度化，更贴近于我们现在合格率仅个位数的资格考试、千万人挤破头的国家公务员、千军万马杀过独木桥的高考等，而劳尔本是这场厮杀中的佼佼者，本该有更为平步青云的坦途，但天总有不测风云，当现实照进理想，满腔激情满腹学识都化作东流水，劳尔大材被小用的郁闷，相信很多莘莘学子都深有体会，正所谓解铃还须系铃人，这种怀才不遇的愤懑如何纾解，就轮到魔王继承人菲诺的登场了。

从设定上来说，菲诺与一干“天降系”并无太大分别，因为生于魔界长于魔界，理所当然的常识与普通人有着不小的差距，理所当然地在日常生活中使用各种听来的中二词汇，理所当然地在厨房洗澡洗洁净与洗发水傻傻分不清……看似奇葩实则天然，看似天然实则工口，但同为“魔王被打倒”这一突发事件的受害人，菲诺给劳尔的改变提供了一个契机，面对笨拙又努力地融入新生活、以独有的异想天开改变着整个工作场所的菲诺，劳尔也开始习得在丰满的理想与骨感的现实间生活下去的奥义。

如果说『打工吧魔王大人』是中二青年白手起家从底层向上爬的励志奋斗史，『当』就是高学历精英从云端摔落后自我调试的心路历程——本该是如此的，TVA仅放大其把持不住的地方制作成高光满屏的纯肉向作品，着实可惜。

番外：DQ 真人版 · 热血、冒险、冷与囧

『勇者义彦与魔王城 / 恶灵之钥』



“因为非常识，所以成为冒险”是日剧『勇者义彦与魔王城 / 恶灵之钥』的宣传语。这部堪称 DQ 真人版的戏仿作由福田雄一编导，山田孝之主演，11 年 7 月播出了第一季后，其前所未有又贱又萌的风格征服了一大批观众。本是姥姥不疼舅舅不爱的深夜档，结果不仅受到业界内外的拍手称赞，于 SNS 上引发的话题更是中毒性传播，相关 LIVE 活动开售仅 10 分钟门票便告售罄，亚马逊上的 DVD 销量也位列榜首。等到 12 年 10 月第二季再开时，人气已今非昔比的勇者义彦可算是在观众的翘首以盼下姗姗来迟了。

将 DQ 玩弄到底的低成本脱力系

从分类上来说，『勇者义彦』应该算是这两年日剧界比较流行的“脱力系”。宽泛而言，“脱力系”可以与囧或冷这些词联系在一起，像『搞笑漫画日和』、谷口崇的系列漫画等，但“无聊”仍是“脱力系”最核心的笑点，无聊到蛋疼，无聊到引人发笑。三木聪以『乌龟意外之速游』开创“脱力系”先河后，又借『时效警察』、『转转』、『速成沼泽』等片将这股冷幽默刮遍霓虹的各个角落，有名为“土下座”的脱力系玩具爆红，连著名棒冰名牌“嘎哩嘎哩君”也推出了一系列让人吐槽无力的脱力系 CM。说起本剧监督福田雄一也是炮制脱力系的个中高手，无聊如『33 分钟侦探』无论案情多一目了然，死撑也要将一集撑满。

脱力如『勇者义彦』于宣传时就毫不掩饰地打出“预算低”的看点，不了解情况的，乍一眼看过去海报和 OP 还挺费工夫，等看完一集方才了然，最花预算的也就剩海报和 OP 了：每集不同的野外场景其实就是在同一片林子里穷转悠，沿途遇到的村子也都是那么些群众演员换汤不换药，所有怪物要么是纸糊的要么是布娃娃，战斗时要么镜头一转拍风景要么直接上 FLASH，大 BOSS 魔王所在地方居然就是 21 世纪东京，随便找栋大楼挂上“魔王大厦”的牌子即可，完全省成本。虽说低成本会容易引发观众的负面感，但是用不一样的企划跳出框型思维，也可以变成很厉害的武器，像『银魂』就老是拿万事屋的外景在那儿一定格就是好几分钟，全靠声优在后面嘴炮，让人一眼看穿其拙劣本身就是一种笑点。

当初制作方直接找山田孝之谈戏时，山田没和经纪人商量就签了，还跟着制作方一起到游戏厂商那里请求授权许可，这个游戏厂商就是大名鼎鼎的 SQUARE ENIX。好在 SQEX 认可了这个将“国民 RPG”电视化的大胆的企划，不仅以协力者的身份出现在了制作名单上，连 DQ 的官网链接上也附加了本剧的地址，我们才能在真人版中看到包括史莱姆在内令人怀念的怪物，听到诸如战斗死亡魔法复活及存档时原汁原味儿的 BGM，为寻找金币随随便便打破别人家里的壶啊罐啊之类，像铠甲啊刀啊之类的装备等都需要副本掉落，连达到一定等级即可转职的设定都有所囊括，第一季中义彦就曾转职成偶像，和另外三人组成了“走廊 de 打倒怪物队”（恶搞 AKB 派生小分队“走廊奔跑队”），后因总选举（恶搞 AKB 总选举）垫底只好回头



ドラマ24
勇者ヨシヒコと魔王の城

去当勇者……将游戏的世界以现实的场景体现出来，反而就显得超现实，各种 DQ 要素满载，让 DQ 玩家啼笑皆非的同时又深感怀念。

勇者喜欢巨乳有什么错！角色崩坏 OR 角色重塑？

要是限定用一句话形容『勇者义彦』中的登场角色，只能是“为何放弃治疗！”

故事的开头非常简单，村子被疾病侵袭后，一不小心“拔出”传说中的剑（其实是剑自己掉下来）的义彦阴错阳差成为勇者，就此踏上了旅途。仅一集就速速集齐了四人凑成了一桌麻将——噢不一个队伍。为首的勇者义彦个性忠实于勇者的使命，但死脑筋钻牛角尖的时候，甚至会发出“魔王怎样都可以啦”等破坏世界观设定的言论，白目少根筋又不自知，老是被美列布和阿紫吐槽，天然呆但卖的一手好队友，先后数次为了巨乳和人妻抛弃小伙伴忘记主线。看起来最老练的团丈其实非常乱来，使用着说出又臭又长的话让对手听到累趁机攻击这种绕圈子的无聊战术，当初加入义彦的队伍也是想让义彦听完他讲话，自称是“千锤百炼的战士”在战斗时总是打头阵又总是铩羽而归。阿紫作为队伍里不多的正常人和唯一的女性，虽然个性自大了些，嘴巴又毒了些，胸部又小了些，不过跟几个废柴男人比起来，还是相当可靠的，因此也完全不被队友当作女人对待。有着奇怪的痣的金发蘑菇头美列布本来的职位是魔法师，但每集只能学会一些没用又微妙的咒语，比如让敌人突然想吃甜食啦，比如能够加热冷掉的饭菜啦，比如会让被施法的人大叫出初恋的人的名字而感到害羞而因此逃跑啦等等，比起本职反倒是更擅长吐槽。

因为预算低，场景道具都非常简陋，反而给了演员很多为所欲为即兴发挥的空间，在天上出现、引导义彦一行人通关的佛祖每次装正经都超不过两分钟，犯二发傻吐槽装可爱，十八般武艺样样精通，生动地诠释了何为又贱又萌搞笑走红。

除此之外，每集的开头还有一个“被魔王控制了的坏人”跳出来和勇者一行人“打斗”，结果都是搬起石头砸自己的脚——过于在意小JJ 的位置的、使用毒雾结果碰上逆风的、妻管严的、刚出手就踩到狗屎的等等，之前于天朝网上爆红的“我的这把刀可是涂满了毒药的毒刃”的梗也是来源如此，而这群过场演员和杂鱼角色中，不乏小池荣子、安田显、泽村一树、绫野刚、指原莉乃等颇有来头或话题性满点的艺人，第二季平野绫的客串对 OTAKU 来说也算意外之喜，人气演员小栗旬甚至主动请缨参演，得了个魔王城守卫的角色，能拿如此豪华的阵容当 NPC 使的，估计也只有『勇者义彦』了。



结语 Epilogue

吐槽王阿虚曾有言：“在虚构的故事当中寻求真实感的人脑袋一定有问题”。像魔王 × 勇者这种本就脱胎于奇幻小说，与游戏有着千丝万缕联系的题材，先天上就娱乐有余严肃不足。但故事从来就是基于现实而超越现实，就算如传统冒险故事那样，勇者历经千辛万苦打倒了魔王，也未必会给世界带来和平，诚然是一夫当关万夫莫开的勇者和统治魔界一切的魔王，也会有自己的小猥琐小窝囊和小快乐，万变不离其宗的是向观众传达出“这个世界上，没什么事大不了”的乐观心态——倘若当真有新的危机又将降临到这个世界头上时，为保护世界的和平，今天也一起来在六叠大的房间里做俯·卧·撑吧（误）！▲

华丽飘逸幽灵公主——西行寺幽幽子

■提供/E2046 ■责编/JEDI ■美编/迷梦



西行寺幽幽子是『东方 Project』系列中的角色，于『东方妖妖梦』首次登场。本期由Gathering 精心推出的人气之作就是这位守护白玉楼的千年幽灵公主。作品的制作手法十分华丽细腻，姿势流畅优美辗转婀娜，为我们带来了一次彻底的华丽视觉享受！

幽幽子是东方系列女主角之一，是住在冥界白玉楼西行寺家的大小姐。原本是个人类，现在则成为了白玉楼的主人，保持亡灵状态已有千年以上，身边相伴大群幽灵，幻之蝶环绕身旁，是东方系列中充满和风元素的优雅人物。弹幕多以樱、蝶和死亡为主题。身影遍布东方各大系列，她那幽雅、轻浮，十分慢性子又有点腹黑的吃货性子，给人留下了鲜明印象，同时也拥有了超高人气。

本作的最大特色在于大量透明部件的运用，把幽幽子空灵仙子般的优雅飘逸之感推向了极致。半透明的桃红色蝴蝶在周围翩翩起舞，营造出了一个梦幻的意境，衣饰上的上色部分饱满匀润，花纹刻画精致细腻，充分展现了衣服的华美质感。尤其是宽摆袖子和裙子在半空飘逸飞扬，伴随里面大面积的白色透明部件再搭配上天蓝色裙子和淡淡粉红色荷叶边迎风展开。透明部件的底裙柔软度被出色地表现出来，充满律动感的飞扬完美表现了这被定格立体化的华美瞬间！

波浪形粉色头发随风而动，头顶蓝色的ZUN 帽，在帽子前面有一个红色的幽灵标志，细节精致还原。面相方面，脸型 loli 化了，十分可爱，红色幽眸无神无光，上面仿佛覆盖了一层化不开的忧郁。樱桃小嘴紧抿，侧头姿势，双手合十放于胸前，一副祈祷姿态，由此散发的忧伤浓浓表现在脸上，看得不由让人心中揪揪。幽幽子不同以往的一面被清晰地刻画了出来。

除此之外还有一个倍加引人之处就是幽幽子赤足立于其上的骷髅展示台。展示台整体为黑白纯色涂装，与人物的华丽涂装形成了鲜明对比，带来了强烈的色差视觉冲击。展示台在黑色中被强烈衬托出来的白色部分，加上阴影效果的大量运用，造成了一种时代久远的旧化感，仿佛千年幽灵公主已经从游戏设定中被延伸立体化了出来。这位美丽幽灵公主已经翩然降临了，各位还在等什么呢？

信息

西行寺幽幽子
售价：RMB 826.14
VIP 价：RMB 768.31
产品编号：PF7819
系列：东方 Project
高度：22.50 cm
重量：1.30 kg
部件数量：17 件
比例：1/10
涂装完成品：
http://www.e2046.com/product/18108
GK 白膜：
http://www.e2046.com/product/18067

Fate/EXTRA CCC 玉藻前

信息

玉藻前 (PVC)
预计推出日期：2013 年 11 月
产品编号：PV3715
系列：FATE 系列
高度：20.00cm
重量：1.00 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Phat Company
传送门：
http://www.e2046.com/product/18255

『Fate/EXTRA CCC』是由 MMV—I 发售的『Fate/EXTRA』续作，描写了一个与圣杯战争拥有完全不同的规则的世界里，失忆的前作主人公与 Saber 的新故事。『Fate/EXTRA』以 2032 年的近未来为舞台，描写了在电脑世界中的圣杯战争。

Phat Company 在近日推出了游戏『Fate/EXTRA CCC』中 1/8 尾狐玉藻前的手办。全高约 20cm，大量透明部件的运用让作品鲜艳华丽了不少，尤其是头发和尾巴。虽然面部有点微妙，不过这甜美笑容与饱满性感身材无论如何也是足以令人心动的！服装褶皱和各处细节也处理自然，背面的大片香肩和前面裸露的半球，构成了十足的诱惑！人妻魅力十足，又到各位心痛钱包君抗压能力的时刻了！（笑）





艾莉莎伊莉妮琪娜奥美拉









信息

艾莉莎·伊莉妮琪娜·奥美拉 (PVC)
预计推出日期：2014 年 04 月
产品编号：PV4028
系列：噬神者
高度：20.00cm
重量：1.20 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Alphamax
传送门：
http://www.e2046.com/product/19206

来自『噬神者』的艾莉莎角色设定非常鲜明充满魅力，令人一看就会顿时萌发好感。本品是 Alphamax 1/8 的逼真还原之作，挥舞长剑型态神机的战斗姿态跃动感十足。充满魄力的攻击姿势，加上她那冰蓝色的锐利眼神、表情冷艳专注，让人瞬间觉得她威风凛凛，魅力四射。

还有服饰与 nice body 完美结合，把女性性感和轻盈美好的体态全面地表现出来。

她手持的那充满特色的「神机」武器有着精美细致的巨大剑外形设计，深红色的剑身上充满了金属质感，细节部份也逐一重现，给人以强烈的视觉冲击。还有这现场感十分真实的精美展示台，更是让人身临其境。▲



忠勇義烈 皓月無云

——2013不可動摇的前三甲作品『忠臣蔵46+1』

Recommendation of ChuSinGura46+1

2013年5月31日，一家新公司Inre-soft发售了其美少女游戏处女作『忠臣蔵46+1』，剧本、监督，以及社长皆为葉山こよーて一手包办，原画则是其本作同人时代起的好基友ぬい。在短短几日内，官方推特就宣布第一版售空，将会紧急增加制作，同一时间日本最大的美少女游戏打分评论网站“批评空间”上，该作斩获了大量的高评分以及高质量评价，一跃而上成为“批评空间”近期推荐游戏榜的第一位。而在随后的几个月中，『忠臣蔵』始终维持较高的分数之上，足以说明其品质得到了广大挑剔玩家的认可。

『忠臣蔵』为何能够在日本批评空间上取得年度上的高分呢？这不仅是一部有着日本本土文化亲和力的作品，同时也是一部制作者将大量的爱与历史考据揉合进去的良作。在主线伏线的铺垫、剧情转折、主人公的代入等方面，皆能看出大量细节要素与故事大纲的充分准备，在美少女游戏中有着如此良好表现的作品可谓是近年来都少有的。

作品从整体上来看属于一本道的类型，但因为剧本很巧妙地掌握住了主人公直刃的人物性格，在有无个性与不令人反感这两点之上取得了主角模版的平衡点，使得玩家在进行游戏时有着较强的代入感。作品整体的风格倾向于视觉小说作派，力图引导玩家的阅读成为一种故事的体验。人物立绘以及CG与一流美少女游戏相比略显差距，但从CG和立绘数量上还是足显诚意的。另外后期章节的人设、CG明显比前面显得成熟。特别是最终BOSS赫夜的人设，完美体现了“骚，想干”的精神内涵，令人期待其后续作品的表现。

前身是同人游戏的忠臣蔵将剧本分为了五个篇章，分别是「假名手本忠臣蔵編」、「江戸急進派編」、「百花魁編」、「仇華・宿怨編」、「刃・忠勇義烈編」。除了最后两篇外，前三篇分别为前几届CM展上所贩卖的同人作品。虽然商业化成品中的CV并不能称得上是大牌云集，但作为新公司的首次商业处女作，并有着较长篇幅的剧本情况下，依旧没有让玩家觉得失望，凸显出了足够的诚意。

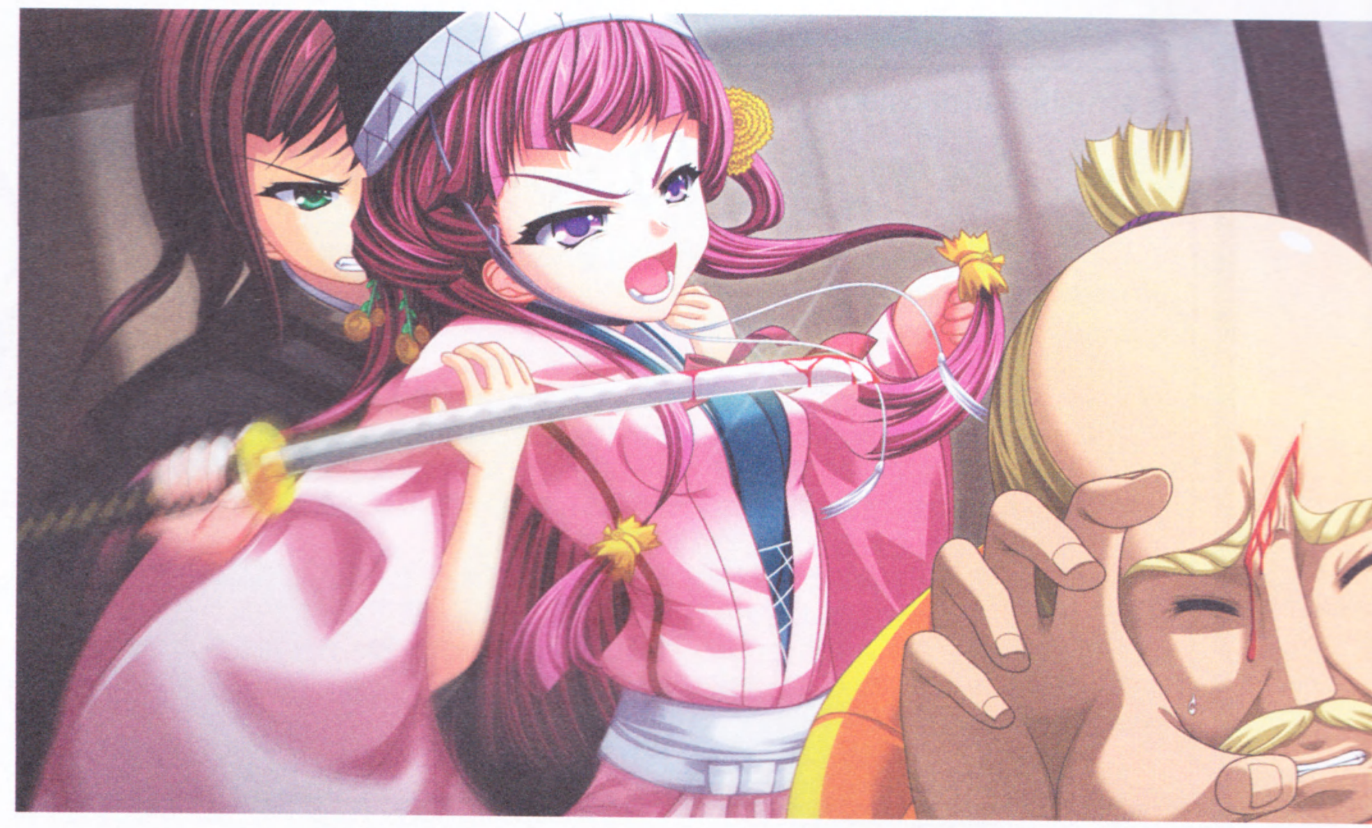
一切的起源——史上的元録赤穗事件

Background and history

元禄 15 年 12 月 14 日，也就是 1703 年 1 月 30 日，奉赤穗藩浅野長矩为主君的旧赤穗浪人四十七人在深夜着救火队服，杀入吉良義央家宅之中为主君报仇，吉良義央及其家人皆被杀害，只有其义子身受重伤逃过一劫，史称「元禄赤穗事件」。

元禄赤穗事件的起因是在元禄 14 年 3 月 14 日（1701 年 4 月 21 日）的江户城内城的松之大廊下，浅野内匠頭長矩拔刀砍伤了吉良上野介義央，此拔刀刃伤他人的无礼行径激怒了当时具有政治上最高权力的征夷大将军德川綱吉，同时也触犯了殿中不得拔刀的律条。最终判决浅野内匠頭在当日即切腹谢罪，同时判处赤穗浅野家断绝，也就是取消家族大名名号，不再给予俸禄。而相反的是，作为受伤一方的吉良上野介并未受到任何惩罚。

在当时，对于处理这类私仇事件，幕府作有"喧嘩両成敗"的武家法规，规定在一方受到处置惩罚时，另一方也必须相对付出类似等同的代价，以抑制在和平年间大名之间互相徇私仇所导致的严重社会治安事件。但显然，在这次的判决中，完全没有遵守此法，这使得浅野内匠頭家老重臣的大石内蔵助以及诸多的赤穗藩士对此事怀有强烈的不满情绪。



在幕府将家族决断，没收领地的判决下达之后，赤穗藩士对是否开城恭顺还是抗议殉死乃至于干脆笼城抗争死战陷入了激烈争议之中。最后大石内蔵助力排众议，邀决意殉死的武士签订誓言书，并以吉良上野介的不公正判决为由，提出以浅野内匠頭之弟浅野大学为君要求幕府允许赤穗浅野家再兴，并与签下誓言书的武士结为义盟。至此，赤穗城无血开城，旧赤穗武士沦为浪人纷纷前往江户、上方等地蛰伏。

大石内蔵助在家族再兴运动中召集了诸多旧赤穗藩武士，并上京同幕府谈判，同时凭借个人家族地位与交际与多位大名之间书信来往，但成效始终并不明显。在这时，以堀部安兵衛为首的江户浪人组成江户激进派，强硬要求大石内蔵助一同组织人员向吉良義央复仇。在此期间，因为作为基层武士的浪人们生活贫困，转业以及脱盟者开始频出。



元禄 15 年 7 月（1702 年 7 月），幕府下达了将浅野大学归门至广岛浅野宗家的决定，至此赤穗浅野家再兴变为不可能。大石内蔵助在京都円山举行会议，决定向吉良義央复仇，同时私下返还结成义盟时所签下的誓言书，如若对方拒绝返还，视为对复仇具有真正决心之士，最终在仇讨的当晚，招集复仇之士共计四十七人。但在仇讨完成之后，四十七士在前往主君坟墓参拜之时，足轻寺坂信行离开，至今也未知其究竟是受命离开还是私下做了逃兵，所以也有人将其名号排除，称为四十六士。



游戏中的「元禄赤穗事件」大致参考了作为最主流的忠臣蔵戏剧中的故事展开以及人物形象，这使得游戏本身剧本在很多人物细节之处更偏向于戏说而非史实。例如游戏中的德川綱吉为奸臣柳沢吉保所把持，并且因为臭名昭著的怜生令被塑造为了"狗厨"形象而倍显喜感。史实中的德川綱吉在前半生的治世中颇显成效，因此被称为天和之治，在后半生中则因为重用奸臣以及传闻中因为听信高僧而颁布的怜生令成为其恶政的最大象征。但总的来说，其所在年间，日本的经济依旧处于增长之势，人民也算过的平和安稳。游戏中另一个最显眼的丑角荻生徂徠因为在四十六士的最终判决上支持切腹处决，因此在大多数忠臣蔵的戏剧中也被描绘成恶役之一。但在历史上此人实为江户著名的儒学家，并且其在支持切腹所上书的「徂徠擬律書」中也指出国有国法，家有家规，四十六士既然已经尽了忠义，那么如果还以私情判处，那便是乱了天下之法。





Ooishi Kuranosuke

大石内蔵助 CV：有栖川みや美

作为播磨国赤穂藩的重臣家老，代替领主运营藩内政治、经济等，是元禄赤穂事件的主要策划者，并且也是诸多关于忠臣蔵小说、戏剧作品中的最主要角色。因为代管赤穂城的缘故，在作品中多被以城代所称呼。

在游戏中主要以老谋深算所著称，有着“東軍流剣術”的免许皆传。在大部分文艺作品中，将夜袭吉良宅视为其设计出的布阵，该流派也多以战术闻名见于游戏当中。

传闻大石内蔵助为再兴家门上京而归还山科之后，就沉迷于妓院等场所，并有“昼行灯（白天打着灯笼）”形容其放荡不拘。但在大部分文艺作品里，皆视此类行为实为迷惑敌人之举，本作中，在此意之外再次衍生出侧面反映大石内蔵助在当时试图再兴家门却孤独无助，希望之光昏昏欲灭之下的借酒消愁。

本作中，因为大石内蔵助在行为与思想性格上的巨大反差，在人设上将其平素设定为 Loli 状态，一旦遇到正事就会变身为巨乳御姐。但最让人摸不着头脑的反而是如此差别大与不科学的变身，只有男主角一人曾吐过槽。在第一章中因为被主角的纯真与质朴所吸引，逐渐产生了恋爱关系，但同时因为教导直刃剑术以及知识的缘故，两人的关系更加接近于“师与徒”。

辞世之句：“实乃痛快，吾惑已去，肉身皆弃，宛若那世间之月，已无半点残云。”



Horibe Yasubee

堀部安兵衛 CV：桐谷華

在所有有关忠臣蔵的作品中，安兵衛是四十七士中剑术手腕最为高强的达人。其原本为越后国新发田藩人，在十三岁时其父因为受人陷害而被大名逐出家门，沦为浪人。随后父亲逝世，十九岁那年拜堀内正春为师进入道场修行，因为其天赋过人很快获得免许皆传，在之后的同门助刀决斗时，一举斩杀对方三人，一时间在江户名声大噪，并在随后引起了浅野内匠頭注意，将其归为门下。

在元禄赤穂事件前为江户激进派的代表领头人物，多次向大石内蔵助明确表示应当复仇，甚至对多次以再兴家门为由制止复仇的内蔵助起过斩杀之心，在大部分文艺作品都将其描写为最义最勇之人。在游戏中被塑造成了一名满是剑道与忠义，但在其他方面却如同普通少女的可爱形象。在第二章中继续巩固了直刃的剑术，并与其一同担当风雨的过程中，产生了恋情，两人的关系可以说是从“前辈与后辈”这样开始成长的。

辞世之句：“雪已晴，思已清，不复明日。”





Ooishi Chikara

大石主税

CV：ひなき藍

大石内蔵助的嫡出长子，幼名松之丞，在内匠頭殿中伤人事件后不久，元服（戴冠仪式）成人取名主税。作为四十七士中最年幼的武士，在切腹时年仅十六岁，在多数的的忠臣蔵相关作品中也是主要人物之一。

在多数的传闻中，称其年幼时就可爱聪明，深受主君浅野内匠頭的喜爱，因此在元服成年之后坚持加入义盟以报主君之恩。在游戏的第三章中，主要以一名怀春的少女转变为一名为了忠义而抛弃自己性命的合格武士为重点，因为其经历与直刃相似，所以也是游戏中唯一以类似“同辈”关系所培养起来的爱情。在第三章中关于对爱情的付出、爱情与忠义之间的割舍也是描述得最为详细的，在最终主税走上刑场之际，看着庭院内的樱花思绪着对直刃的眷恋以及对生命的惜别，也是本游戏中十分感人的一幕。

辞世之句：“常逢言已尽，但离绝时，残言留恨。”





Shimizu Ichigaku

清水一學

CV：御苑生メイ

历史上的吉良家臣，在上杉家所存的资料里记载其为上杉家将上杉春千代过继到吉良家时一同移籍过去的家臣。以二刀流而闻名，在多数相关于忠臣蔵的作品中，都将其描绘为在赤穗武士讨入吉良宅时，作为吉良一方最为活跃勇武的武士。据描述称其在被围攻之时，移至庭院内石桥之上奋战，最终被击落水中而亡。

在游戏中的第一章内就描述了这个场景，不过为了塑造强敌，作者对其进行了相当BUG的武力值补正，几乎能够以一人力敌安兵衛与不破数右衛門的两人联手——后者在大多数作品中公认是能与安兵衛匹敌的四十七士之一，亦有以他为主角的作品。在第四章时，因为作为其后代的现代女大学生一魅穿越附身的对象，因此与直刃之间有了一段相互理解却又敌对的复杂感情。一魅在学生时代因为家世的缘故始终孤单一人，因此对于阿初之间的朋友情感异常珍重。





Yatou Emoshichi

矢頭右衛門七 CV：春河あかり

作为赤穂浅野家家臣矢頭長助的长子，因为父亲重病而代父参加义盟，最终成为壮烈牺牲的四十六士之一，年仅十八岁。在诸多的作品中，主要以其辛苦持家为侧重点描写，讲述赤穗武士在撤藩之后沦为浪人的艰苦生活。

在本作中，直刃在穿越当初就作为其矢頭家养子身份出现，与右衛門七及其三个幼女妹妹是幼驯染关系。在前几章中就一直对直刃有所好感但未曾有过结果，终在篇幅最短的第五章修为正果，不得不说作者对于贫乳十分的不公正啊（笑）。

如果说第三章是对于爱情与忠义之间的纠结与取舍，那么第五章在右衛門七身上体现的，则是作为一个原本并不是武人的家臣去尽这份主君冤屈忠义的对错。而在当时的价值观以及父亲的教诲之下，右衛門七毅然的走上修行之道，只为了替父尽忠，在游戏中并没有更多的去探讨这种行为客观上的对错，而是主张以当事人自身的“正义”去包容。

未留下其辞世之句。







作为游戏的第一篇章，该章节在发售前夕就曾作为试玩版提供免费下载，玩家可以从试玩版里面玩到带有配音的整部章节，约占游戏全部剧本 1/5 的内容，可谓是游戏公司的自信之举并取得了良好的作品宣传效果。

第一章基本是延续还原了史实上的忠臣蔵故事，讲述了在新年参拜神社的主人公直刃，因为抽到了大凶签并同时遭遇了日全食而穿越时空来到了江户时代，并且作为一名最下层的赤穗武士待在城代大石大石内蔵助身边，以忠臣蔵流传下来的故事中最王道的视角经历了整个历史事件的过程。

整个章节虽然同样也有着较为热血的战斗描写展开，但从大致梗概上并没有脱离传统忠臣蔵故事的模版，堪称忠臣蔵传说的普及入门。同时这章也成为了“外国人”玩家们是否适合这部作品的试金石：大河剧式的对话风格，武士风情以及难以融入理解的日式大名与家臣所组成的“家族”体系，对于现在的日本而言或许已是那样遥远。但作为“外国人”玩家的立场来说，这样娱乐与日本旧文化氛围并重的作品或许正是其吸引人的地方。

在第一章的故事本篇中，作为男主角的直刃由开始穿越的茫然，到与城代一起生活的过渡与成长，再到最后参与讨伐吉良，象征着他成为了一个真正的武士。数次面对了生命危机，这正是其成为真正武士的转机之一。

在第一章中最值得注目的两段剧情分别是内匠頭被判决切腹的整个经过，以及在故事的最后身穿白衣坦然面对死亡的忠臣蔵四十六士的剧情。在这两处的描写之上，前者充分体现了含冤逝去的无奈以及失去主君的那份忠勇之愤，而后者则更多体现出了义士逝去的美丽。这两个场景正是构成旧有的忠臣蔵传说故事体系的主要部分，坦然面对必死结局挺身而出的义勇之士，一直都是日本自古以来所脍炙人口的流行要素。历史上的忠臣蔵也正因为这份凄美，加之恰逢当时社会处于一种表面看似平和，实则动荡的社会现状，民众对于统治阶层不满与反抗的情绪借由了这次忠义以及下克上的事件得以宣泄。

而在改编成为了美少女游戏题材之后的忠臣蔵里，剧本在重塑这段剧情时很巧妙地进行了“偷梁换柱”，将民间所传唱的忠勇义绝行径塑造成为了一种人物性格，再通过美少女化的包装很巧妙的抓住了 OTAKU 玩家心目中的“美”，这也正好暗合了美少女游戏在升华角色



时的路数。通过剧情一点一滴地将人物性格中的“二次元美学”揉合进存在于立绘与CG之上的角色当中，又在最后描绘出一个凄美的逝去，让玩家仿佛体会了逝去美好事物之感。而这份悲愤、惋惜和无奈却又暗喻着祝福的复杂情感体验又恰好是历史上诸多士族观剧者的真实感受，通过巧妙的“主观美学”替代，让美少女游戏OTAKU产生了与忠臣蔵故事爱好者近乎相似的观后感，正是本游戏的神来之笔与高分源泉。

在此章节的结尾之处，四十六士被幕府下令给予体面的切腹安葬之日，在城代用竹片记下辞世之句时，哭跪在主君内匠頭墓前的直刃，则因之前自身心理阴影而不能下死手放任其逃走的刺客一刀背刺，躺倒在了血泊之中。

雪花飘飘，身穿白衣的四十六士，纷纷迎来了生命的最后一刻，相约在黄泉之下相聚。而此时的城代挂念着直刃是否已经摆脱了这穿越之苦，回到了自己世界，遥看墙边樱花树，已是再不见其开放了。









江戸急進派編

episode of Edo radical faction

在经历了忠臣蔵故事中最王道的展开，与睿智稳重并重的城代共同经历了那一段从希望到绝望，再到复仇的正传之后，男主人公直刃也从一个毛头小子成长为了一名尚未磨练成刃的武士良胚，而上一篇中的最终死亡结局，也让一切都重新开始。直刃再度从黑暗中醒来，却发现自己再次回到了忠臣蔵故事的开始。悲愤于自己所爱所敬之人所落得个无法终老，注定逝于凄美的结局，直刃提刀疾行，妄图一个人去复仇，却在路上恰好遇到了赶往藩城的安兵衛与郡兵衛两人，冷静下来之后的直刃意识到了复仇光靠他一个人无疑是痴人说梦，于是与安兵衛一同返回了番城。

但重启的整个世界已不是上一次轮回的那个世界，直刃自身也不再是上次轮回经历中的无知天真少年，在上次轮回中，外表坚强内面却是百般温柔的城代在没有了记忆的情况下，面对缺乏慎重考虑，屡次做出可疑行径的直刃，从一开始就对其充满了疑心，于是命令直刃跟随安兵衛一行返回江户，并随时监视作为激进





派带头人的安兵衞行径。于是乎，从另一个侧面，作为忠臣蔵传颂中的另一个重要支点的江户激进派视角故事，呈现在了玩家面前。

直刃作为穿越轮回的主人公，是游戏中唯一能够继承记忆的角色，而因少许行动的偏差与巧合，直刃在每次轮回中与每个角色都拥有着不同的好感度，前回可能是生死相依的情侣，而下一回就可能是相互试探的普通同志，从一开始就注重强调这种轮回记忆的残酷性也成了本作的独有的特色，并且不同于其他游戏，除了直刃之外都并无存在找回记忆的可能性。

而本篇中，直刃所经历的成长不再是精神与剑道上向着成熟的武士前行，而是在自身“恋爱经历”上的逐渐成熟。因为轮回的重启，在面对城代的冷颜对待时，直刃再次经历了失落、茫然与诀别，并亲自将过去与城代爱恋的经历记忆封存。在前篇中城代与作为主人公的直刃之间的感情其实并非对等，第一次经历轮回的直刃尚未具备成熟的气质，因此被作为长辈的城代所庇护并指导其成长，在直刃将自己作为“未来人”身份告白之后，被当作并非是赤穗武士的直刃，更是被城代作为“重压之下的慰藉”而索取成立的具有特殊性质的“恋爱关系”。这种关系与其说是恋爱更不如说是接近于“老师”与“学生”一类的存在。

而在这次的故事中，作为无论是传说中还是游戏设定中武力值皆为最高的安兵衞，虽然有着绝高的实力，但依旧有着对于复仇的烦恼以及美少女游戏中作为传统定式的少女怀春。在本篇的前半段，安兵衞正是以剑术上的共勉者，一个“前辈”的身份训导直刃成长，而在后半段，则是成长之后的主角反而向其伸出援助之手。两人的恋爱正是由类似于这种“前辈”与“后辈”的关系而成长起来的，而与第一章相似的是，这种对于自己年长的女性爱慕也正是此游戏的醍醐味之一，也可以说是剧本的一个相当具有个人特色的倾向。

可以看出，在前两章中，女主角都具有着强大的实力，这种对于强大女性角色的倾慕以及对于强大背后那少女可爱柔情的索取，正是美少女游戏角色的典型塑造形式，并且因为历史对应角色的加成显得额外的具有魅力。而这种类似于“被倒追”并受他人所主导的恋爱过程，不得不说从一定程度上提高了 OTAKU 玩家的代入度。这种恋爱关系的转变同时也导致直刃对



于这个时代认同感的变化。从第一章中半个旁观者，不推动也不阻止历史的车轮，变为了彻底融入这个时代。在前一篇中对于安兵衛为首的激进派的漠视与不理解，也变为了一同经历下相互包容。这种视野的变化使得直刃开始于思考这个时代与忠臣蔵本身悲剧身后的意义与内涵。

在本篇中展现了剧本厚实的历史文化考究功底，将几百年前的古代江户风貌，以OTAKU玩家"喜闻乐见"与现代相异的几个"重点"展现出来，并形成了一个朦胧的"面"以求描绘出古代日本的繁华与繁华背后幕府的苛政。例如古代江户盛行公共澡堂并且男女共浴，河渠边方便路人的"便桶"，浪人以及平民所普遍居住的长屋，狗比人还嚣张等等，这些对于并不是非常了解日本历史文化的玩家来说，都是异常新鲜的体验。

本篇的主线虽然依旧是以传统的忠臣蔵故事梗概为主，但在侧面以毛利小平太的故事为剧情推进要点，初次让主人公接触到了在失去主君之后，沦为浪人的底层武士阶层的艰苦生活。将从事工商农视作脸面无光的武士们把复仇视作了唯一维护其名誉的手段，思索这种行为是否是为正义的同时，也为第四章埋下了伏笔。在剧情中小平太为了姐姐的医药费，误为奸人所骗泄露了诸多情报，而在醒悟之时，以自己的性命为代价以求赎罪，而安兵衛也因此被俘虏施与诅咒洗脑，最终在杀入吉良宅复仇之夜中，直刃以主君内匠頭所遗留下来的名刀唤醒了安兵衛，自己却倒在了自己挚爱之人的怀中，化为了光点。



▲忠臣藏的故事作为武士道精神的典型，在西方也有相当的知名度。今年底将有一部改编自该事件的奇幻风格好莱坞大片『四十七浪人』上映，主演是以『黑客帝国』闻名的基努李维斯，还有赤西仁和真田广之等日本明星加盟。



百花魁編 episode of Hyakukakai





化为光点的直刃再次从黑暗中苏醒，却又回到了一切的起点，重复于轮回与体验生死离别的悲剧，最终使得直刃倍感身心疲惫，放弃了再次挑战命运的勇气，决定任其历史自然发展并作为局外之人不再与四十六士之间有任何交集，以免再度陷自己于悲情之中。但显然，穿越者的使命并不能带给他安宁，在机缘巧合救下城代的女儿主税之后，没想到的是在上次轮回中对直刃冷眼相看的主税在这次竟然对其一见钟情。而作为城代的乘龙快婿，自然再次陪伴城代来到了山科一起生活，但内心疲倦消极的直刃一直试图拒绝主税的好感，直至独自一人出行，试图避开与赤穗武士的再度交集。在独自旅行的过程中，认识了同样自称为浪人，实则是上杉家家臣的山吉新八郎，并与其结伴一同天涯浪迹，彼此逐渐产生了友情。但在这之后，接受上司命令前往刺杀城代的新八因为错过了城代出行，而将担任城代护卫留守在山科的萱野斩杀，随后赶到的直刃在知晓了这一事情经过之后，认为这一切都是自己的过错，以至于陷入了癫狂之中，夜夜因为萱野讨命的噩梦而日益消瘦。

面对日夜疯癫，身体逐渐崩溃的直刃，城代念在其对女儿主税的情缘之上，下令将其放置在山科的一座林中小屋之中，供其三餐任其自生自灭。但在这时，主税站了出来，表示愿意守护在直刃身旁照顾唤醒他，城代默认，于是在小屋中竖起一屏障，主税就在屏障的另一头日夜不断的用话语将以前的快乐经历诉说给直刃听，在一次又一次的梦魇幻觉之中挽救出直刃。最终恢复了自我的直刃再次正视了自己的存在意义，选择了留在山科陪伴在主税和城代身边，锻炼自己并默默地守护主税，逐渐与主税之间产生了真正的感情。在城代策划的假









相亲事件中，他终于正视了自己的情感，向主税表达了自己的爱慕之情。

如果说第一章在恋爱关系上是“指导与守护”，第二章可以说是直刃与安兵衛之间相互指引，背靠背的守护着对方，那么第三章直刃与主税的关系就更加接近于相濡以沫，相互成长相互扶持的关系。在剧本前半段的过程中，虽然同第一章都是在山科生活，但第三次轮回的直刃已经成长为了一名成熟的武士，并不是再以一个“学徒”一个“历史旁观者”的身份进行观察思考，视角的不同直接使得直刃更加理性地去看待整个大局观，理解到了城代每一次行动背后的利益权衡关系。而在剧本的中段，独自出走的直刃更是体验了从接近于敌人的视点来看待赤穗的这次复仇，不再完全的以忠臣藏独善的观点来进行思考，这些都为之后的第四章第五章做出了铺垫。而在剧本的中后段，则是将侧重点放在了主税的身上，以主税纯真质朴的爱恋之情以及对于希望的始终坚持精神，再度开启了直刃的心扉。去努力改变命运的结果很可能是绝望的，但如果不怀着希望继续前行，仅仅只是原地停留的话，那么希望的结果将永远不会出现。

“常逢言已尽，但离绝时，残言留恨”作为主税的辞世之句，再与标题「百花魁」相应，颇有平安时期著名学者菅原道真代表短歌“春风拂面过，闻香知梅开，若使人已去，毋忘春常在”之感。这里的“梅”指代了咏唱此歌的恋人，即便自己已经不在了，但自己的思念却依旧存在，希望借此传达给对方的想法。与主税一同再度踏上命运抗争之旅的直刃，即便希望渺茫也要继续前行下去，但历史残酷的车轮却依旧一成不变地刻画下它的轨迹。转眼再次到了元禄 15 年 12 月 14 日，赤穗武士杀入吉良宅邸之中，吉良卒。次年 2 月 4 日，主税及讨入吉良宅的四十六士，被命切腹。

而此刻此时，直刃在雪地之中追上了在复仇当夜，在上杉家帮助下事前逃走的“吉良”，冒着受伤的风险打晕了在场护卫的新八，并在不清楚这个“吉良”究竟是影武者还是本人的情况下当场斩杀。一阵风吹过，直刃化为了光点，脱离了轮回的怪圈。

回到现代的直刃，乘坐着快铁来到了赤穗藩现在所在的赤穗市，再次看到了那些经过岁







月流逝但依旧保留着些许熟悉的地方。在山上的某个小神社后山的大石边，再次回忆起了与主税在此度过的美好时光。而恰逢此时，地震发生了，大石因此被震动翻开，露出了埋藏百年的思念——主税曾在这里刻下两人的相合伞，想不到的是没过多久就因为地震被大石压在了下面，数百年过去，却又因为地震再度出现在了这个世上。穿越数百年的爱恋，使得直刃泪如泉涌……

乍一看，「百花魁編」可以说就是这样一部带有典型穿越恋爱剧要素的篇章，看似王道的穿越恋爱展开却依旧有着感人的存在价值，在恋爱要素上强调“付出”而非“索取”，从“友人”上升到“恋人”再到相濡以沫，都无疑使得本篇成为了游戏中最为注重恋爱色彩的篇章。有趣的是，在剧情中段所穿插的关于直刃与新八之间带有病娇色彩的“依赖式感情”，产生了一个鲜明的对比。并且新八在“侧乳”、“妹”、“病娇”三个萌属性成功描写结合上，使得新八也成为了本游戏在官方投票期待 Fandisc 攻略人物榜上的第一位。



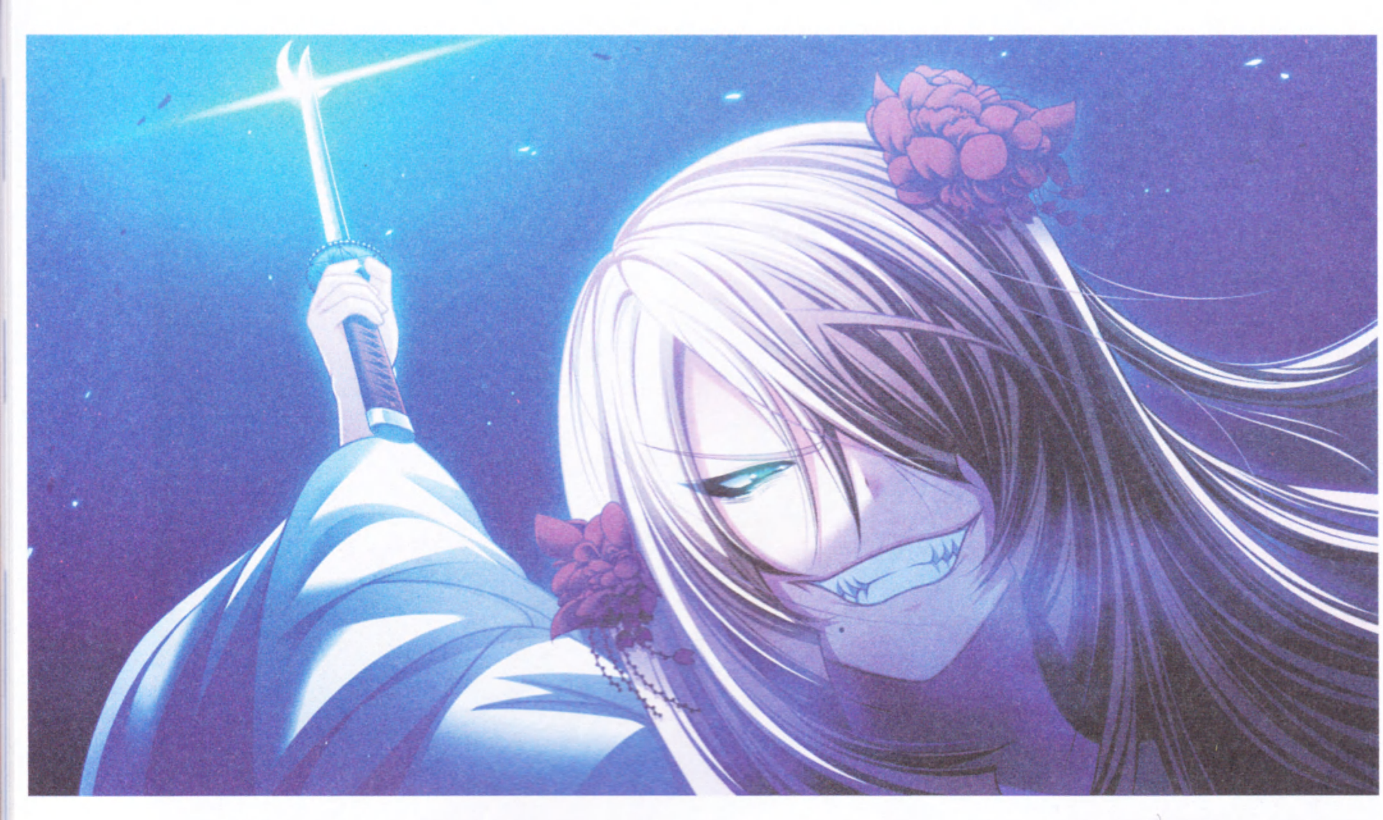


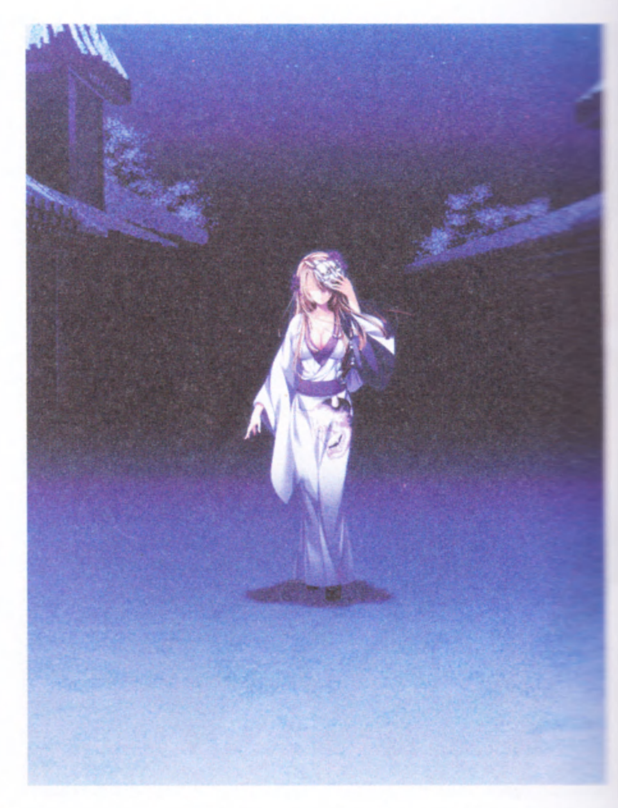


灯光明亮的剑道赛场之上，随着直刃沉稳有力的一记竹剑挥下，有效命中了对手斩获了全国高中剑道的金牌。但站在领奖台之上的直刃眼中并没有丝毫的兴奋，脱离了生死只为竞技而存在的剑术显得那样的令人无趣。但在此时一个长相与过去数次轮回皆为仇敌清水一学几乎一样的女大学生出现在了直刃的眼前，并且表示她将回到过去，改变那段历史，让如今敬奉四十六士为义勇之士的人们见识到赤穗武士的真实面貌只是一群徇私仇，目无法纪的土匪浪人罢了。追随其而去的直刃知晓了身为吉良后人的她名为一魅，以及她在这个世上所受到的排挤与蔑视。之后的直刃为了再度寻求真相，改变历史车轮的轨迹，与她一同再度进入了这诅咒的轮回之中，这一次，直刃依旧是同前几次一样的身份，而女大学生一魅则完全取代了清水一学。

依旧是熟悉的江户时代，依旧是令人怀念的亲人、朋友，但依旧保留有前三次轮回记忆的，只有直刃一个人。这一次直刃为了调查这一切背后的所谓真相，独自一人作为浪人前往江户，开始了独立生活，并与前几次仇讨中都没出现过的，同为赤穗武士的橋本平左衛門结为了朋友。平左衛門与阿初兄妹一起生活，平日作为兄长的平左衛門因为碍于武士的脸面不好出去工作，就在长屋以粘纸伞为业，而妹妹则挑着扁担做些小买卖。

但这样的生活显然是以前所不能比的，并且因为平左衛門看重武士脸面想要通过复仇成功提高自己的名声，使得自己能够再次找到供奉大名的工作，这一点上与事事考虑名分大义的激进派领头人安兵衛产生了冲突。在一次收到吉良会乘坐轿子出行的可疑消息之后，平左衛門决定联合另外四名和自己关系较好的赤穗武士进行袭击，结果中了埋伏，只有平左衛門一人以一手臂的代价逃了出来。在断臂之后，平左衛門兄妹生活陷入了更大的苦境之中，平左衛門自身也因为止痛沾上了酒瘾一发不可收拾，于是经常责打辱骂妹妹阿初，喝令其为自己买酒解愁。最终，直刃实在看不下去平左衛門的所作所为，亲自向城代反应了一切，请城代亲自修书让兄妹分离。但却在安排好一切之后，阿初却私自返回长屋寻找临走时忘记的发簪。此发簪是平左衛門尚康健时送与阿初的生日礼物，被阿初视为最为珍贵的东西。在寻找过程中再度遇到了外出饮酒归来的哥哥平左衛門，在一切绝望之中的平左衛門拔出刀来，杀害了自己的亲生妹妹，最终切腹自杀。

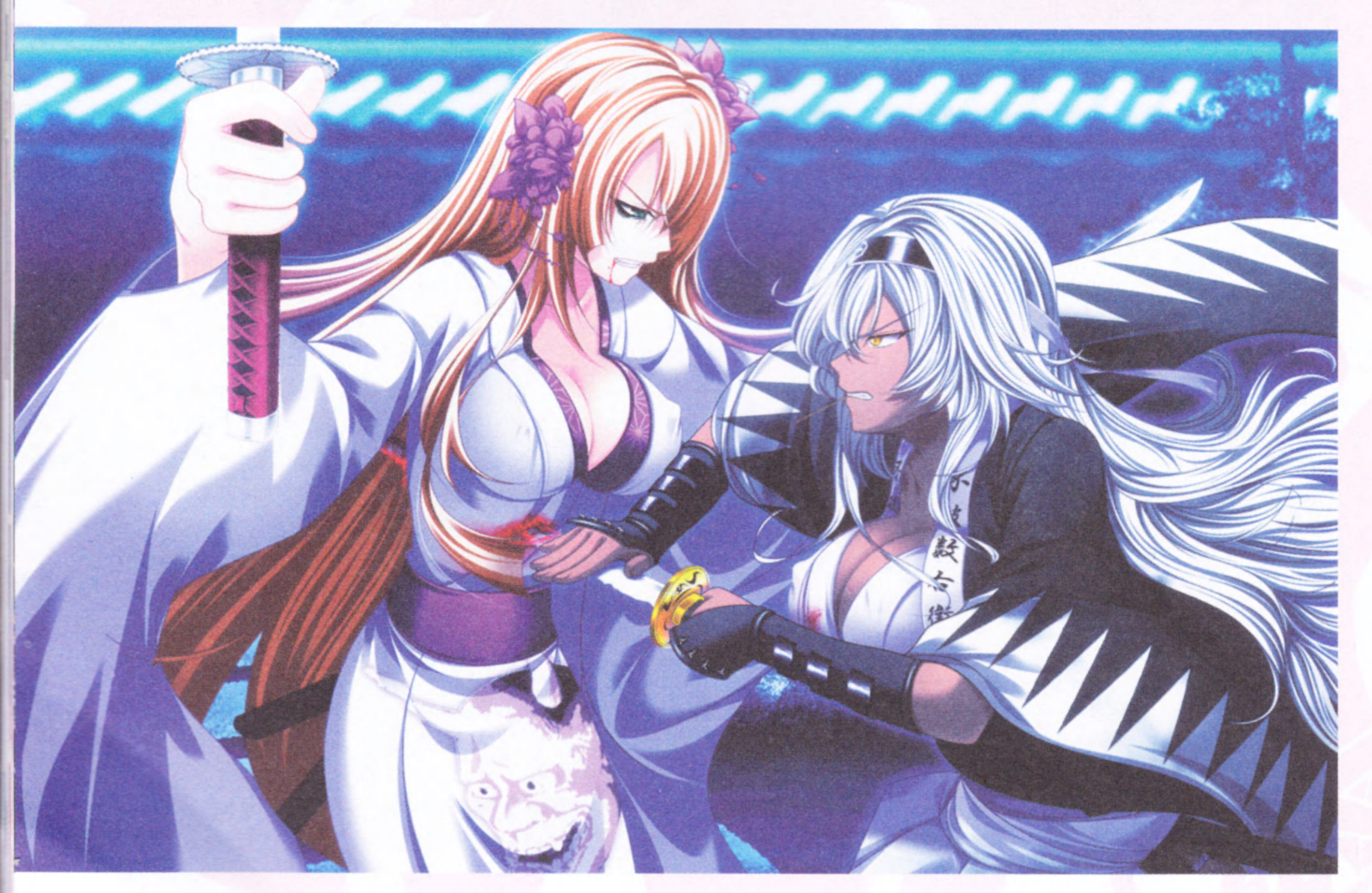




本篇中直刃作为主人公再次以旁观者的角度目睹了整个事件的全貌，但同第一章不同的是，这次是以更加相对客观的角度，并藉由直刃的经历展现出了这次事件之中普通赤穗武士在成为浪人之后的压力与苦痛。可爱的阿初丧失性命的悲惨背后，是处于和平时期的武夫无用论，但武士却又因为政治需求被保留所谓脸面与尊严的上层思想，在这种扭曲的矛盾之下，究竟是那些大名互相倾轧的过错，还是武士阶层所自己种下的恶果，在现代看来都只能悲叹其不幸。而对于整个赤穗武士一方而言，借由桥本兄妹的故事折射，探讨了忠臣蔵在“忠义”与“仁道”之间的矛盾。舍去“仁道”以“牺牲”换取“忠义”，这究竟是否真的值得倡导的“忠义”，历代中有不少的人反感于忠臣蔵的传说，也就源于此处。



在本篇里，重中之重的部分是对于忠臣蔵历史本身的解读，可谓是升华了整个游戏高度的重要章节。剧本假借一魅之口，道出了在日本历史学术界对于忠臣蔵考证的一些重要的观点：例如内匠頭实是一名鱼肉百姓的昏君，而赤穗武士之所以如此忠诚则是因为内匠頭自身十分关照家臣，开出的俸禄在当时日本属于“高薪”。所以在内匠頭被幕府判决切腹的消息传到赤穗领地时，百姓纷纷奔走相告，并拿出过年才会做的糕饼进行庆贺，这些都在「假名手本忠臣蔵編」有所体现。而内匠頭殿中伤人的事件，在幕府的记录考证中显得相当扑朔迷离，忠臣蔵在戏剧中往往称是因为吉良恶言中伤内匠頭，使得其抑制不住自己的情绪而当场拔刀，但在幕府书记官的记录中则显示事件发生前内匠頭根本没有同吉良有所交谈。而在伤人事件发生后，如果内匠頭承认是因为自己叛乱而伤人的话，也会罪不及九族，赤穗武士也不会沦落成浪人，但内匠頭依旧坚称是仇杀，终得破门的下场。在刃伤吉良的整个过程中，也曾被记载了诸如前来阻止的官员仅仅单手持刀就击落内匠頭手中武器，并且有目击证据说明当时的内匠頭处于类似于癫狂之中，很有可能是因为本身疾病造成的无意识冲动。



在这些观点之上，作者很大胆地提出了一个更为创新的观点，在事件之前的记载之中，内匠頭虽然对城代不薄，但在一些家臣派系相互攻击时并未曾有为城代出头过，除了历年大名对于家老的赠予之外，也鲜有内匠頭与城代

之间的来往，以此推断出内匠頭与城代之间的关系并非想象中的那么亲密。与此同时，城代的家族与幕府的来往十分紧密，内匠頭殿中伤人的事件很可能是城代与幕府之间所谋划的一出戏剧，朝廷借此获得了重要的盐产地，第二年的复仇也宣泄了当时紧张环境下民众对于幕府的不满。在内匠頭切腹之后，城代藉由复兴家门的名义频繁出入幕府与通信，也成了这种推论的证据之一。

在本章节中的关于忠臣蔵故事背后历史的种种猜测与推论实则是非常有见地的，而这些观点皆出自于女大学生一魅，在双双穿越的过程中很好地担当了解说与过度的功效，并以对等的视角消解了玩家在代入直刃时关于穿越上的孤寂感。这些充实了游戏本身正面的价值，让人完全想不到这是出自于美少女游戏的描写。

本章节的视角真正转为了从吉良一方来看待整个事件，对于吉良这一边的人来说，自己才是“正义”的，他们所做的仅仅是想要摧毁赤穗武士接近于“恐怖分子”的暴力行径。而在这两边所持的“正义”之中，将主人公的价值观最终确立为了守护家族与弱者这样一个更加符合现代思想的观念。而“弱者”并非只是那些没有武力的人们，在第三章的中后段，陷于精神错乱的直刃也曾是个“弱者”。谁都有着自己弱小的一面，相互扶持，互相守护所形成家族这个概念，也成了最终直刃所定下的目标。

在本篇的最后，四十六士仇讨吉良的当晚，始终恪守于自己心中正义的清水一学来到了前往吉良宅途中的赤穗武士面前，提出了以自己的“正义”单独对战城代所拥有的“正义”，两人交战，一学不敌受伤告负，并认可了城代所拥有的“正义”。随后，在赤穗武士离开之后，直刃出现在了一学眼前，履行事前的赌约，双双挥刃，将一切的终结放在了下一次的轮回之中。

刄・忠勇義烈編

episode of Yaiba







时光回转，一切又回复了一开始的起跑线上，但这次，直刃将真正结束一切的悲剧。在这一章中，重点描写了在每次轮回开始就已经和直刃是“家族”关系的矢頭一家。作为矢頭一家长女同时也是直刃之前这个身体主人幼驯染的右衛門七，因为年轻，身份低微并且不具备高明身手，即便不参与复仇也不会受到世人太多指责，因此在城代看来，并非是参加仇讨的合适人选。而本篇的重点之一就是以右衛門七这样“没有才能之人”，是否真的应该用自己的性命与未来去参与这样一场必死无疑的复仇。剧情的前半段就这样围绕着右衛門七的修行展开，而本篇中的直刃在经历了前四次轮回之后，与右衛門七之间更接近于“父与子”的关系，直刃站在了“父”的立场之上，注视着右衛門七的锻炼与成长，这与第一章形成了一个鲜明的对比，并且在这个过程中，可以说直刃在真正理解城代之上又进了一步。而在修行的最后，右衛門七最终领悟到了真正强大的武士，是能够贯彻作为坚韧意志的强大，这种强大是凌驾于才能、身份以及命运之上的。

在将右衛門七培养为一名合格的武士之后，时光飞逝，历史的车轮依旧像着过去四次那样滚动着。四十六士依旧杀入吉良宅，依旧在元禄16年2月4日切腹。而在这一年的年末新年钟声即将敲响之际，江户郊外的寺庙中迎来了一位神秘女子，这位不速之客其实才是一切黑幕的主人，而其阴谋是将赤穗武士塑造成历史罪人，并让整个日本承受一场大的灾难——历史上的8级地震“元禄大地震”。镜头横转，直刃出现，伴随在一旁的竟是应该早已逝去的城代等人，名为赫夜的神秘女子大惊，原来这一

切是直刃与清水一学在这一次的轮回之中联手布局，将一切掩盖为按照历史轨迹演出，而实际带着四十六士等人穿越到了现代蛰伏。最终之战打响，在将大家的思念聚集于雷切剑上的直刃，在金色的光芒中斩杀了与大蛇化为一体的赫夜，注定不被历史所记载的救世之战落下了帷幕。在这之后，暂时没有回到现代意愿的直刃与记载上已是死亡四十六士等人一同生活在了一座孤岛之上，HAPPY END。

本篇在篇幅长度上明显大幅缩水，这显然是本游戏宣布商业化之后剧本创作时间不够所造成的，同样因为章节短小缘故，使得作者在最终“抖包袱”时过于简洁，看得出本来是准备作为番外篇＋大结局的本篇成为了一个超展开的故事结尾，虎头蛇尾这点也可谓是美少女游戏在剧本上的通病了。本篇在完结整个故事结局之外，主要以直刃带着右衛門七在担任官方“介错人”（也就是俗称的刽子手）山田浅右衛門这位日本历史上的传奇人物下，学习训练为主的视角，在阐述了右衛門七以另一种方式成长为合格的武士之外，也延续了第二章的风格，再度叙述了诸多日本当时比较猎奇的民风习俗。比如作为右衛門七师父的浅右衛門，在担任官方介错人外同时也是试刀者，在当时刀匠呈献自己的精心之作给大名或者权贵时，后者都会要求像这样的试刀之人用罪犯的尸体进行试验。同样在介错之时，也要求介错人在砍头的过程中，不出现一刀没砍死人，并且鲜血也不能乱溅到过远之处，这样唯一可行的办法就是异常熟悉人体在颈部的脊椎关节位置，并在挥刀之后留有余力，保证“头虽断但皮有一丝相连”，以至于头颅不会乱飞，血不会乱贱。这样的苛刻条件之下，造就了在当时和平年间剑道技艺方面，可能无人出这些职业介错人之右。

因为故事的结尾过于仓促，以及在本篇时间轴进行上明显丢失了很大一截的内容，本篇也提到了将四十六士等人藏匿于现代的“壮举”，但并未进行刻画描写，那么显然 Fandisc 这样的资料片的目的已是昭然若揭了。但无论怎么说，游戏时间长达50小时的本作，从诚意上来看，已经完完全全超出了大部分人的想象，而且作为处女作来说，令人十分惊艳，虽然同人转商业之前也有 TM 社，龙骑士 07 等庞然大物在前，但作为美少女游戏界一股新鲜的血液依旧是无法忽视的，希望能在新作发售之后依旧能看到其高分上榜。





游戲中的武士道及其必然的復仇之路

Bushido in the game



本游戏中的「武士道」在日本相关题材的影视娱乐 ACG 作品中属于较为不常见的一种解读。在近代，我们常以“天皇效忠”和“义勇仁礼诚名忠克”这样的形式鉴赏与分析武士道精神在现代日本相关作品中角色的形象与性格。但在『忠臣蔵』中，真正贯穿于义勇忠绝之上的是“所谓的武士道，就是自身追寻死亡之道”。这是在元禄赤穗事件发生十多年之后，1716 年阐述武士道精神的名书『葉隠』中的一句话，流传至今。虽然在游戏中提前引用了这句话，但也正说明在这段时期之中，这句话对于当时武士阶层的风气作出了一个很完善的总结。

武士道自最初起就是封建君主为了管理家臣以及士族阶层所创立的道德伦理以及价值理

念，在这之后的岁月里曾经因为战国时期以及儒学思想的传入有了不少的改动，但基本的思想依旧是以“效忠”、“荣誉”为主题。而到了江户时期，因为社会气氛趋于平和，武士阶层的地位有所下降，以前专职于军事的大部分底层武士再无用武之地。幕府为了中央集权，连年削减各个大名的俸禄，使得社会上产生了为数不少因为大名财政紧缺而被扫地出门的武士，就是所谓的“浪人”。这些浪人在社会上往往不从事“下等人”所为的生产劳动，而当时经济逐渐发展，使得浪人还能够做一些遮人眼目的打工不至于饿死。但反而因为这种类似于“优胜劣汰”的丛林法则，使得当时对于主君“效忠”一途的思想到达了巅峰，甚至有着“在主君死后方为一名武士”这样类似于与主君共生死的极端价值观。从统治阶级来看，这不失为一种防止政敌对自己下死手的防范措施，同时也很大程度维护了家族根基，不再会出现类似于战国时期明智光秀那样下克上的事情发生。

而在游戏中，这就解释了为什么赤穗武士会如此执着于复仇的一部分缘故。在内匠頭切腹的消息传到赤穗藩时，当时为了抗议幕府就以笼城死战或者以城为枕集体切腹为主要论调可见一斑。在当时，德川綱吉所颁发的怜生令使得民众愤慨，而正巧这时发生了浅野内匠頭殿中伤人，幕府在随后判决的不公正于是成为了民众关注的焦点。当时的赤穗武士同样也是以武力保留完善，有安兵衛之类在江户大有名气的武士著称，自然普通百姓对于随后赤穗武士将会展开的行动就抱有关注以及鼓励的心态，以期待用这种形式反抗幕府的一手遮天。那么对于赤穗武士来说，在复兴家门不成之后，为了武士的“荣誉”和“脸面”，除了复仇之外就只有集体切腹一条道路，所以复仇也就成了唯一的选择。

以自身所奉行的“忠义”来选择自己死亡方式的“追求”，无论是在近年的核泄露事件的三十勇士，还是在二战中那些在“外国人”看起来愚蠢至极的“特攻”，以及在影视游戏作品中。从之前的反映二战日本大和舰在最后天字一号作战过程的电影『男人们的大和』，或是对于Gal玩家而言并不陌生的『MuvLuv』之类的作品里，都展现出了这样类似于克己精神的一种极端化体现，同时或多或少的利用了这一残酷、悲情去衬托出逝去之美的精神追求，提高











作品的艺术价值魅力。对于这种美的赏识与传唱依旧是武士道中不变的传承。

游戏中所处的江户时代，“切腹”本身其实已经成为了一种形式化的“仪式”，在当时，被命切腹之人其实只需要手握住摆放在其面前的胁差（短刀），身后的介错人就会挥刀卸首，并非再需要本人剖腹弄肠了。而另一方面，游戏中最能体现武士的剑道，也同国内大部分网络小说那样，都是强调古代的武术超厉害，现代的武术都是表演和安全，以及二刀流超猛，别人全力一击一刀挡下等等，外行人过瘾，内行人看着想笑的内容（所幸在这方面并没有过多的动作描写）。而到了第五章，干脆直接就成玄幻了。另外在第五章中，为了培养右衛門七的武士心性，出师的最终考试是将自己亲手养育了半年的小狗杀掉，这一陈俗老梗也不禁让人一笑。



于游戲中男主角直刄的塑造以及部分细節

About the details of main character



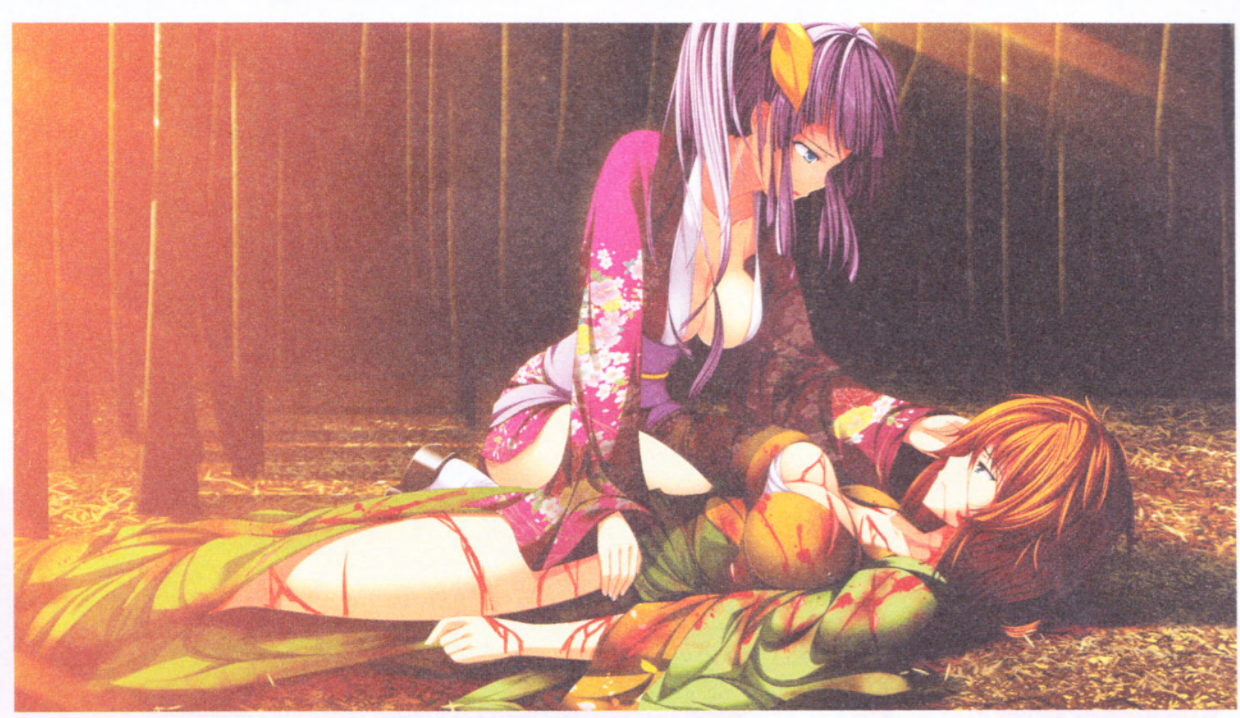
直刃在游戏中的出场可以说是穿越类小说、剧本的标准模版。在故事的开场就是一段很简单明了的告白发好人卡桥段，将男主角直刃在穿越之前，好人却又略不自信，生活缺乏激情与向前的动力，只是在学校里走着和他人同样道路的形象勾勒了出来。这些浅层次的描写都为玩家代入主角提供了一个非常类似的“躯壳”。而在穿越之后，并没有过多对于穿越的怨言以及抵触，没有过分雕琢的行为习惯上的不便，以及环境适应能力方面的高超，都为玩家提供了一种较为舒适的代入环境，基本不会出现对男主角感到厌恶的状况。

而在随后的剧情展开过程中，可以注意到两个非常重要的细节描写：一是感情上的全面被动，剧本在这里并没有倡导直刃在感情上的主动出击，基本都是围绕着处在该章节女主角身边，被女主角所吸引，半推半就的告白到“木

已成舟”。这些桥段都并没有要求玩家在代入的过程中，因为一本道本身的固有属性而产生攻略“非萌”角色上的反感；二则是相当程度的考虑到了直刃以及玩家是出自于现代社会的价值观。在游戏中，作者并没有过多的去渲染关于杀人与被杀的心理矛盾与恐惧，但在直刃面对敌人时，多是以“峰打（刀背敲击）”来应对，即便是在讨入吉良宅的过程中面对想要取其性命的敌人时也是如此应对。而在第三章中，在处理在雪地中逃走的不知是真是假的第二个“吉良”时,剧本巧妙的安排了“吉良”在死之前“双眼变红，似作变身状”，来为接下来直刃一刀取其性命铺垫了前提——直刃所杀的是一个“鬼怪”，而非人类。可以说在全部五章中，直刃从未杀死过任何一个真正的人，这样的安排，显然是考虑到了玩家的感受以及主角身为现代人的价值观。



在最后的第五章剧情末尾处，直刃被赫夜点出其真实的身份其实是浅野家族的后代，其所附身的本体原为浅野内匠頭托孤于矢頭家的孩子，这样也就给了直刃在剑道天赋以及穿越理由给出了一份“血缘论”式答案。在注重血统关系的日本，作为名家之后的直刃在第五章的末尾也就有了真正“后宫”的可能性，当然作为“外国人”的玩家，自然会觉得这种英雄也论出身的说法有点微妙。



在大肆挖空主角直刃身上的内涵之后，换来的是作为美少女游戏玩家群体的代入阅读爽快以及普遍好评，但在以真正历史小说角度来评价这部作品的人来说，就显得格外不入眼了。从总的来看，第一章大石内蔵助授直刃以“仁”；第二章安兵衛授直刃以“义”；第三章主税以行动教直刃以“礼”；第四章一魅授直刃以“智”；而第五章右衛門七以行动教直刃以“信”，总的故事又是以“忠”为主题，可谓是基本涵盖了武士道的精神内涵。但在直刃身上，并没有太多的去体现这些东西，真正细数分析下来，直刃在最后的所谓成熟中，见到的更多是偏向于现代的好莱坞主角模版以及隐忍后动的处世之道，这对于若想将这部作品看作是时代剧的观众来说就显得十分刺眼了。而且有趣的是，剧本本身也在相当多的角落之处留下了格格不入的信息，例如在直刃的价值观中四十六士始终是男性，到最终也没给出完整解释的穿越原理。在最终之战中寄思念于一体的直刃最后看到的却是右衛門七的妹妹小夜这些等等，其中小夜作为非攻略角色贯穿全篇中，都给予了直刃心灵的港湾，更接近于真正理解直刃内心之人，而这些表现并不似一个未成年的女孩所能感悟到的。这些留下来的要素都很值得玩味，以至于网上的评论中也有指出其实整个『忠臣蔵 46+1』的穿越故事，仅仅只是直刃自身所构架出来的平行世界或者南柯一梦……





总的来说，『忠臣蔵』注定能够在今年拿到批评空间年度分数的前三甲肯定是名符其实的。对于一款美少女游戏而言，无论是代入感、故事背景、角色或是作品高度都达到了一个比较高的水准。可以说在今年能够有这样的作品对玩家来说也是很幸运的，能够在以安定为主“萌”、“拔”当道的新作堆中，凭借“萌”与“传奇”之间的良好结合，再添加上“历史”与“武士娘”这类佐料，并且其中的“武士娘”更为上等之选，并非是做做样子的“西洋花瓶”，这就实属难得了。

通过这部作品或许以后能够看到葉山こよーて作为一个新兴游戏剧本的成神之路，希望其率领下的 Inre-soft 能够继续带来更好的作品。▲


妹控们的嘉年
Siscons Carnival
'Imouto' Series & The Seeke
「妹」系列三部曲与妹世界的求道者
■文/如月千华 ■责编/东方神奈控、JEDI ■美编/ASKI

Foreword

若是以“女主角全员都是妹妹”的『妹妹公主』系列的诞生为开端（1999 年）算起，妹系雄风至今已有 14 年的历史。本世纪第一个十年中，在『缘之空』等大批热门作品的引导下，妹系作已经在 GALGAME 市场中占据了相当大的比重，妹控们想推妹不用再花心思作品角色介绍里找与“妹”相关的字眼；把妹字直接挂在标题上的简单易懂的作品也变得稀松平常，这样的情况持续几年下来，大家对于妹系作的关注度也就自然而然地呈下降趋势。

一款妹系专精的作品，如果放在几年前或许一般玩家至少还会发出唏嘘声“啧啧啧全是妹妹节操何在”，可现在顶多也就只有“切又是妹控游戏”这种程度的感想了，甚至就连曾经战力破表的妹控们也有大批同志或掉队表示爱不过来，或学会孤高冷艳对低成本小品不屑一顾。可即便是名号并不响亮，一看就知道是为特定人群服务的低成本作品，也能做出自己的风格，做出制作人自己的底气。今年 9 月底一款名为『妹スパイラル』的游戏，就是这样一款容易被埋没在废萌作中的妹系佳作，而该作的制作组——被老玩家们称为“しとろん组”的这群绅士们——更是一批在数年间反复对“妹”题材出击，创造自己天堂的真・妹控战士们。

真・妹控战士 The Shin Siscon

要说起妹系列的海原枫太和鲤川こい这两位写手，还是有段故事的。他们俩最初都是标准的死宅，海原枫太作为剧本写手出道是在 2007 年 eighthnote 推出的『絶対幸せ宣言っ！』，这款由他与现在已经小有名气的七乌未奏合作剧本的作品最终获得了不错的评价，也算赢得了一场开门红。其后他受到现已解散的同人社团チェーンリアクション的邀请，参与到一款同人游戏制作中去，并由此结识了社团骨干鲤川こい。于是两人一见如故，相逢恨晚，并很快私定终生（误），在 08 年就携手来到エロ游戏厂商 XERO 门下，以旗下品牌 C:drive 的名义制作了两人合作的第一款商业作品『どこでもすきしていつでもすきして』。在经过半年后的作品『ミンナノウタ』之后，公司高层认为两人是可造之材，也有了独当一面的实力，于是转为两人设立了游戏品牌しとろんソフト。真正让两人的组合得到玩家认可的，也就是しとろんソフト的处女作——『みここ』。

从名称我们就能看出这是一个以巫女为题材的作品，实际上作品中所有女主角全都是巫女，吸引一批巫女爱好者毫无问题，不过重点并不在这里——『みここ』是一款将萌，恶趣味和エロ高度结合在一起的バカゲー。首先，两个写手在角色塑造上颇下功夫，再加上画师雛祭桃子笔下甜美的人物，各位巫女的萌力很高，作为角色 Game 来说拥有不错的水准；各种超乎正常思维的展开不仅能让人捧腹不已，更有治疗颈椎病的功效，尤其是各种推倒戏。譬如在此之前笔者从没听说过需要与女主角在闪电交加的野外啪啪啪直到被雷劈中才能拯救世界这种设定。此外，之前与妹子的甜美描写更腻味到了一定程度，部分妹子路线的糖分被玩家捧为可以匹敌当时对卿卿我我的描写登峰造极的『祝福のカンバネラ』，许多喜欢イチャラブ（该词说明见下文）的阿宅都对之爱不释手……

『みここ』取得了成功，实际上也标志着“しとろん组”风格的形成，这款作品中的各种优点——当然还有缺点都能够在后来的作品中找到，也包括今天我们的重点“妹”系列三部曲。



info	
游戏名	妹スマイル
中文暂译	妹之微笑
公司	しとろんソフト
原画	雛祭桃子
剧本	海原枫太，鲤川こい
发售日	2009 年 11 月 27 日

妹スマイル：平行世界与唯一的兄妹

Imouto Smile

孤身一生过着日子的主人公，某一天突然以遗产的名义得到了一栋豪宅。独自一人居住的他来说房子实在太过宽广，那么该怎么办好呢？……这样边想边在街头徘徊的主人公，目光停留在路过的数位可爱少女身上，并幻想着："如果这样的女孩子是我的妹妹——如果我也有家人的话，那在这大房子里也能过得很开心了吧。"

然而就在他回家之后，却突然有人上门拜访，而敲开大门的，竟然就是街头看到的少女之一。"那个……你是哥哥吗……？我……我是你的妹妹！"



东野 春菜

Touno Haruna

CV：藤森ゆき奈

头衔：普通妹

老实认真，做事踏实的好女孩，很喜欢做料理和家务，是个正统派的妹妹兼第一女主角。不过相对于其他妹妹来说，由于三观正常，所以面对突然从陌生人成为哥哥的主人公有一种类似青梅竹马的距离感，但对主人公还是百依百顺，也十分信赖他。另一方面，在她的路线中我们可以了解到她从小就被周围的人当做累赘，一直在不公的待遇中生活，因此经历了各种不幸，以至现在也把"对不起"当成口癖。



让我们回到 2009 年，当时正值妹系——特别是实妹热潮的高峰期，しとろんソフト发售了一款名叫『妹スマイル』的游戏引起了广大玩家的注意。从标题一目了然，这款作品就是一个专为妹控们服务的游戏，作中所六个女主角都是妹妹，她们性格各异，各种属性都有，不能不说贴心。虽然很多一般玩家都表示本作"不过不失"，"日常无聊"，"剧情可有可无"，但其对妹妹们的萌和工口的表现还是让不少妹控"深深感动"——这就是"しとろん组"的两位写手海原枫太、鲤川こい联手推出的"妹"系列的第一作。

毫无疑问，这是这对基友真爱爆发的一作。因为他们都是不折不扣的妹控，而将两人带进妹控大军的，正是大名鼎鼎的『妹妹公主』。两人在相识之后就曾策划要在自己的作品中创造一个像『妹妹公主』那样仅为妹控准备的天堂。而趁着实妹游戏的流行，两人便在这款一般人眼中的地雷作中，将自己的心愿付诸实际——不过是以大多数人意料之外的方式。

看了故事和妹妹们的介绍，不知是不是有人的小伙伴已经蠢蠢欲动，开始幻想对与妹妹们在一起性福的后宫生活？其实当年也有许多绅士在看了官网介绍之后也产生了同样的"错觉"，并且在拿到游戏后大呼上当——实际上，在作中六个妹妹同时存在的场景仅仅只有故事开场的那一幕而已，随后便会让玩家选择希望谁来让自己的妹妹，选中的妹妹即是接下来前来敲门的少女，而没有被选择的妹妹就彻底地不会再出现。在不同路线中有关主人公家庭和过去的背景设定还各有差异，这样的剧本构成与其说是从一开始就选择分支路线，倒不如说是将 6 个不同的故事拼凑到了一起。换句话说，本作并非是大家想象中的那样一个哥哥与多个妹妹的故事，而是描绘哥哥与妹妹一对一关系的作品。可不知道厂商有意还是无意，在官方介绍和杂志情报乃至体验版中都没有说明这一点，反而还有故意误导的嫌疑。

之所以海原和鲤川会采取这样的方式，也是有他们的理由的——这又与『妹妹公主』脱不了关系。『妹妹公主』最初是『电击 GS』的杂志活动，后来由于人气火爆而逐渐发展成了动画和游戏。现在说起这一系列的作品，玩家和观众第一印象可能是一个哥哥与十二个妹妹之间的故事，可实际上这是后来游戏和动画中才有的设定，最初志上企划的设定中，每个妹妹都有自己的哥哥，志上小说描写的也是不同兄妹的故事。对于骨灰级『妹妹公主』粉丝海原和鲤川来说，他们首先想要再现的就是『妹妹公主』最初的形态，于是用彻底的平行世界



来分割不同的兄妹，专注于刻画独立的兄妹关系，而非当时流行的一群角色闹成一团的后宫故事。

虽然"和说好的不一样"，但将不同关系的兄妹单独列出来描写也并非是一件坏事，可问题在于，这对基友"专注"的方式也不太为大多数人接受：

首先是，本作的故事性太单薄，所谓"有内容"的剧情不过是进入路线后的 1 小时以及结局的 30 分钟，开头的 1 小时大多是兄妹两人磨合和沟通的过程，也会揭露妹妹过去的经历，而在两人告白成为情侣，所谓"剧情"就已经告一段落了，接下面迎接玩家的便是兄妹俩漫长而平凡的"日常"——笔者可以肯定地说，本作的剧本并不存在多大意义，反而这部分日常才是两位写手专注描写的对象。总的来说，作中的日常是以几分钟一个段落为单位的生活小短剧拼凑而成，短剧之间往往也没有衔接关系，就像是互不相干的四格漫画一样，以搞笑的形式体现人物的魅力，当然，期间也会插入大量 XXOO。这样的形式跟所有萌系作一样，只要玩家对人物没有爱，没有被戳中萌点，那么日常描写就会感觉乏味无比——更何况在本作中两位写手提供的笑料实在不怎么高明，甚至有玩家批判本作"无聊到了让人绝望的程度"。

那么，本作的日常，写手专注的部分，究竟看点在哪？这就是考验玩家妹控力的时候了。真·妹控们表示，本作真正杰出之处在于，不管怎么写，女主角们都没有抛弃妹妹这一属性，作品也在在无聊的日常中描写出了什么是哥哥，什么是妹妹，什么是兄妹关系，是一部充满了妹控之魂的作品。

以表现最佳的夏希路线为例，前面讲到夏希是一个标准的傲娇妹，虽然对外与哥哥组成了一家人，但由于各种原因她内心并没有认同哥哥这一存在。而随着两人交往深入，彼此相恋成为了情侣，可是夏希她内心明明想向哥哥撒娇，却偏偏死性子站在恋人"对等"的立场





南泽夏希

Namisawa Natsuki

CV：青叶りんご

头衔：傲娇妹

性格是标准的傲娇。喜欢逞强，不服输，渴望自己能尽早成为大人，对于时尚潮流了如指掌，也对他人的着装要求严格。由于从小在富裕的环境里长大，与穷人主人公格格不入，对他经常没有好脸色，算是在六个妹妹中唯一不愿意接受这个哥哥的妹妹。她的路线里重点刻画的也就是她逐渐与主人公握手言和的过程，而在故事最后还会将"什么是家庭"的话题提上台面。



西泽秋穗

Nishizawa Akiho

CV：佐佐留美子

头衔：元气妹

朝气蓬勃，脸上总是挂着太阳般开心的笑脸。不管什么时候都兴致极高，喜欢猪突猛进，身体比脑子先行动。对各种事情都充满了好奇，总是在寻找各种有趣的事，常常因此惹祸上身并把周围的人卷入其中，是个典型的麻烦制造机。不过她仿佛有自带幸运 S 的加成，不管什么倒霉事最后都能迎刃而解。在个人路线中体现出她的エロ属性，不少展开都有以前『みここ』的味道。



北乡冬霞

Kitasato Touka

CV：小仓结衣

头衔：寡言妹

沉默寡言，非常安静的妹妹。从小接受比较严格的旧式教育，讲求三从四德，甚至不敢并肩与哥哥走在路上。再加上一头黑色长发，很有古风美人的气质。身为深闺大小姐，对男性毫无抗性，别说 XXOO，哥哥就算只是摸摸她的头，她也会把持不住，这也使得她无法向哥哥表达自己内心的感情。在她结局处会超展开似的出现到法国留学的话题，当然最后她还是会和哥哥在一起生活的啦。



野中诗季
Nonaka Shiki
CV：风音
头衔：傲宅妹

可爱又有个性的妹妹。从小在富裕的环境中长大，性格有些任性，对哥哥更接近朋友之间的关系。官方介绍中所谓傲宅妹即是傲娇＋阿宅属性的组合。一看金发双马尾的确是傲娇的标准样板，但在作中傲娇成分表现得不多，不过故事中她会要求主人公跟她一起玩 COSPLAY，一起参与同人活动等等，倒是在她的宅属性上大做文章。既然宅属性浓厚，她的路线里各种捏他也是一种看点。





月野历
Tsukino Koyomi
CV：新堂真弓
头衔：神秘妹

充满神秘气氛的少女。一上来就称主人公与她上辈子和上上辈子都是兄妹，过去也发生过许多不幸的事，本决定好好待她，却被她拉着去做各种奇奇怪怪的事。

她古怪的言行让人无法判断她究竟是脑子不好使还是重度中二病患者，不过在她的路线里我们会知道这些言行都不单单是无厘头电波……





上不退让……用傲娇标准句式套用便是：我才不是你的妹妹，只是你的恋人而已！你不要搞错了！（棒极了）而在结尾处，夏希又不得不面对一个抉择，是离开家与主人公成为她一直想要的“普通的情侣”，还是继续留在这里与主人公以兄妹的身份生活下去……在日常生活中将兄妹关系这一主题通过如此曲折多变的方式展现出来的剧本，即便在大牌名作中也并不多见。

最后，关于本作还有一点必须说明，那就是所谓的实妹问题。这个问题的答案其实是模棱两可的，大多数妹妹剧本并没有明言究竟有没有血缘，选择不同妹妹的主人公家庭的设定也各有不同，我们无法一概而论。其实这样做并非是为作品增加神秘感，在本作中讨论实妹还是义妹几乎是毫无意义的行为。简单的说，本作的世界观就和当年的『妹妹公主』一样，不管有没有血缘都是 OK 的，更不会因为兄妹关系而出现背德和伦理之类的问题。实际上『妹妹公主』的设定中就完全没有说明血缘问题，作中的兄妹也从未对这些问题产生过纠结，可以说，海原和鲤川将『妹妹公主』当做致敬对象制作的『妹スマイル』，完全重现了『妹妹公主』的这些方面，他们抛开近年来妹系作过于纠结的伦理问题，从更本质的角度描绘了一对对抛开血缘桎梏的纯粹的兄妹，这对妹控们来说无疑是一大惊喜。



妹スタイル：哥哥与妹妹与妹妹

Imouto Style

info

游戏名	妹スタイル
中文暂译	妹之个性
公司	C:drive.
原画	開栓注意、牧だいきち
剧本	海原枫太、鲤川こい、皆川一马
发售日	2011年7月29日

现代日本，居住在某二线城市的香坂家是一个有一个哥哥和五个妹妹的大家族。某日，在国外工作的父母突然下达通牒，要求除了哥哥之外的全员都移居到国外去。由此，原本平和的香坂家引发了大骚动。哥哥作为男孩子，一个人独居似乎也没什么问题，可问题则出在妹妹们这边。

五个妹妹全都超超超级喜欢哥哥，所以不愿意把哥哥一个人留下，并争先恐后的要求自己也陪哥哥留下。经过与父母的磋商最终决定由哥哥选择一个妹妹与他一起留在家……就这样，姐妹们的“竞标生活”开始了。



『妹スマイル』在大众市场里实在难说有什么好评，但在妹控中间得到了不错的口碑，也有不少玩家希望しろんとソフト能够推出续作。于是在2年之后，海原和鲤川两人再拉上一个新人写手皆川一马，以XERO的另一名牌C:drive.的名义推出了这款名为『妹スタイル』的作品。简单的说，这是一款在继承了『妹スマイル』的核心并融入了『みここ』式Kuso元素的“奇作”。不但バカゲー成分大大提升，以各种方式的卖蠢来引人爆笑，各种超强冲击性的推倒戏也得以重现。顺便一说，或许是为了避免玩家们纠结义妹还是实妹的问题，这一次官方特地在包装上说明了“作中人物都没有血缘”，但，作中第一女主角柚奈却是主人公的双胞胎妹妹！……这大概就是所谓的“公式病气”系列吧……

本作与前作『妹スマイル』最大的区别，就在于两个写手没有再对“没被选择的妹妹”进行量子抹杀，游戏的结构变回了普通的“共通线 > 个人线”的形式，所有女主角都并存。这样的改变一方面是前作的形式遭到部分玩家的批判，另一方面则是写手想要尝试的东西不一样：本作并非描写的并非单单是哥哥与妹妹的关系，而是在“哥哥”，“被选择的妹妹”以及“没有被选择的妹妹们”这三者之间的关系。而从故事的发展来看，前作是讲述哥哥面对突



香坂柚奈

Kousaka Yuzuna

CV：鮎川ひなた

排行：长女

香坂家的长女，主人公的双胞胎妹妹。平行方正，沉着冷静，总是会很自然地跟在哥哥身后。或许是由于双胞胎的特性，她常常能看出哥哥在想什么，所以即便哥哥不张口，两人也能互相理解，再加上两人从小就一起长大，从未分离过，她对哥哥的感情是五个妹妹中最深的。

平时给人很端庄的感觉，可是却完全离不开哥哥，经常因为与哥哥有关的问题乱了阵脚。



香坂小梅

Kousaka Koumei

CV：夏野こおり

排行：次女

本作中的正统派兼治愈系妹妹，老实内向，作为老二总是喜欢在一旁关注着大家，顺从周围而很少自己发表意见，可以说是怪人成群的香坂兄妹中唯一的良心和正常人。在其他姐妹都不在的时候，她也会表现出想向哥哥撒娇的积极的一面。

由于家务事基本都是由她打理，所以香坂家是以她为中心运转的，她难得地发表意见时，就连长女柚奈也不可违抗。



香坂花梨
Kousaka Karin
CV：青叶りんご
排行：三女

正处于反抗期的傲娇妹妹。虽然傲气十足但却是一个踏实的女孩子，兴趣竟然是存钱，最讨厌别人浪费，当然平时也就会表现得有些小气。由于哥哥不把自己当做大人看待，心里总不是滋味，目前将成为能被哥哥认同的出色女性为目标努力着。对哥哥不能率直地表达自己的感情，总是因为各种各样的事反抗他。不过作为金发双辫的样板，相对其他作品的傲娇她算是相当轻度了，哥哥也一直很包容地对待她这些孩子气的部分。











香坂莓花
Kousaka Maika
CV：有栖川みや美
排行：四女

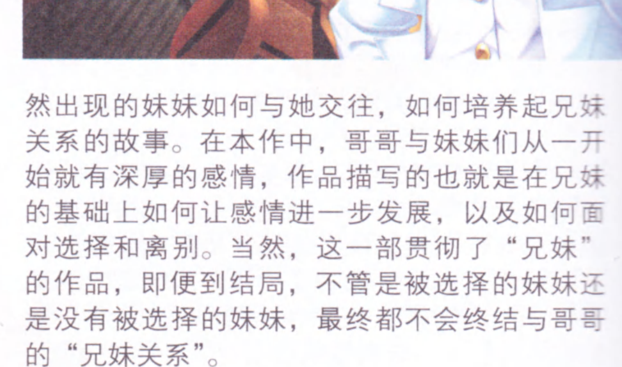


又一个宅妹，不过相对于前作中的诗季，莓花显得更加低调老实，总是喜欢躲在哥哥身后，属于看了就能激起人的保护欲的那种妹妹。沉迷于动画游戏漫画和手办周边等等宅文化的世界，被认为是移居到国外后最要命的一个。对哥哥的感情虽然并不比其他妹妹浅，但对于恋爱了解很少，又因为哥哥长期作为父亲代理照顾着她，她还不能分辨自己对哥哥的感情是思念还是对待异性的爱或是对长辈的亲情。



香坂みかん
Kousaka Mikan
CV：新堂真弓
排行：五女

小恶魔系的天才少女，身为五个妹妹中最年幼的一个，却是智商最高的。在国外跳级从大学毕业，自称IQ130W……（你没看错）虽然说是不折不扣的天才，但同时也是各种麻烦的源头，经常搞一些奇奇怪怪、还会爆炸的发明引发骚动。由于生活经历丰富，是兄妹中唯一一个能够独当一面的少女，但仗着自己年纪最小，向哥哥撒娇的时候从不会顾忌和“手下留情”。



然出现的妹妹如何与她交往，如何培养起兄妹关系的故事。在本作中，哥哥与妹妹们从一开始就有深厚的感情，作品描写的也就是在兄妹的基础上如何让感情进一步发展，以及如何面对选择和离别。当然，这一部贯彻了“兄妹”的作品，即便到结局，不管是被选择的妹妹还是没有被选择的妹妹，最终都不会终结与哥哥的“兄妹关系”。

由于不再是单纯的一对一的关系，人物的关系性上，对于“家庭”的表现也更进一步，毕竟对于哥哥来说妹妹们虽然都是妹妹，但五个妹妹相互之间也有不同的姐妹关系，每个妹妹在“家庭”中担任的角色也不尽相同：年纪小的みかん作为受到全家宠爱的末子，对哥哥的撒娇也是最严重，她爱恶作剧的性格也更凸显在姐妹中间不受拘束；而四女莓花文静老实，在家庭中属于被保护的对象，面对哥哥也有类似面对长辈的感情。相反在年长这一边，柚奈作为长女虽然跟哥哥感情最深，但作为大姐姐







又不得不学会忍让；次女小梅虽然和莓花一样属于文静的妹妹，但她的目光则更多体现出母性的慈爱；剩下三女花梨即便性格有点不容易交往，但也懂得照顾比自己年幼的妹妹并帮着打理家事。观察各自有自己位置的她们在不同路线里，处于不同立场，面对哥哥和姐妹们会采取什么样的态度，如何通过些描写体现出“兄妹关系”以及“家庭感”等这些也是本作的一大看点。不过次女小梅的剧本的风格与其他路线差别较大，路线中与其他妹妹的互动也很少，因此被认为是失败的一条线。不少老玩家纷纷猜测是新加入的写手皆川一马负责了这条线，不过官方始终未公布各写手的路线分担，所以真相不明。

好了，上面说的这两点算是『妹スタイル』与前作的不同点，而作为续作，本作也有很值得玩味的“进步”。为了说明这一点，我们首先需要了解什么是“イチャラブ”——这是日语的一个生造词，是将表示情侣之间卿卿我我的词“イチャイチャ”与表示恩恩爱爱的ラブラブ（LoveLove）结合而来，简单的说男女主角在一起晒恩爱的场景都算是“イチャラブ”。单说イチャラブ的场景，只要是包含恋爱要素的GALGAME不管什么门类多多少少都会有一点，就拿大家都熟悉的Key社作品来说，一般再突入个人线之后，各种悲剧奇迹或者难题浮出水面之前都会有类似和妹子一起吃便当，一起约会，一起上演バカップル，一起啪啪啪……这



些都属于イチャラブ，不过随着最近几年萌系作品和角色系作品的壮大，市面上作品中イチャラブ的比例也越来越高，还有作品将イチャラブ特化，将源源不断甜死人不偿命的イチャラブ场景当做卖点的，成功确立了“イチャラブ系”这样一个独特的分类。其中比较有名的作品便有前文提到的『祝福のカンパネラ』和hook soft的姐妹品牌SMEE推出的『ラブラブル』等。

“妹”系列至今的三部作品也因非常重视兄妹之间的卿卿我我甜甜蜜蜜的日常描写而被玩家归入这一分类中，而这里说到的『妹スタイル』则在イチャラブ的运用上更有特色。一般来说，イチャラブ场景在各类作品中重要性都比较低，是穿插在重要事件之间的较为独立，与主线剧情关系不大的小事件，而且イチャラブ场景之间的关联性很小，其目的也就是向玩家晒恩爱，突出女主角萌点等方面，但『妹スタイル』里情况却不一样。这款作品是直接将并没有太大起伏的主线剧情融入到了イチャラブ场景之中，通过イチャラブ描写来推进兄妹之间的感情和关系变化。实际上在前作，夏希路线就通过对兄妹的日常生活可称得上“冗长”的描写过程中体现了夏希“傲气妹妹 >> 撒娇恋人 >> 撒娇妹妹”的微妙变化，本作中正是将这种较为独特的手法发扬光大，运用到了大多数——也就是除小梅之外的路线之中。



在这一点上，作品中最为出色的就要数长



女柚奈的路线了。前面讲到，她在这个家庭中不但是四个妹妹的姐姐，而且还是哥哥的双胞胎，特殊的立场让她无法尽情地向哥哥撒娇。在故事中前期，她与哥哥的关系相对其他路线里的兄妹关系来说，更接近经过常年交往情侣甚至夫妻的关系，两人相互理解相互协作照顾各位妹妹和整个家庭，但在漫长的日常描写中我们可以看到她想象哥哥撒娇的心情在逐渐累积，到后半隐藏在内心的感情才渐渐显露出来，很自然地从"搭档"转换成了一个惹人怜爱的妹妹。而与之相反，在三女这个中间立场上的花梨的路线，作为傲娇的花梨最初以妹妹的身份一面露着傲气一面沉溺于哥哥的娇惯之中，但在日常琐屑的累积之中，她逐渐发现自己一直不能率直地向哥哥撒娇，是因为自己想成为一个被哥哥承认的女孩，而不单单是一个单方面受到呵护的对象。

总的来说，在本作中海原枫太与鲤川こい两位写手，创造了一部与前作大相径庭的妹控天堂，他们通过看似平凡的イチャラブ来描写人物关系的微妙变化，而且还是专注于兄妹关系的潜移默化，对于许多妹控来说这是在别的作品里体验不到的滋味，也因此本作得到了更多的肯定。

妹スパイラル：Imouto Spiral
让所有妹妹在这里集结！

info

游戏名：妹スパイラル
中文暂译：妹之漩涡
原画：雛祭桃子
剧本：海原枫太、鲤川こい、皆川一马
厂商：まかろんソフト
2013年9月27日

主人公妹尾圣司除了至今没有谈过恋爱、每天晚上都会做各种奇怪的梦并因此时而被治愈时而烦恼不已之外，便是一个普通的高中学生。

一天，与幼年时分别的妹妹重逢并生活在同一屋檐下的机会突然到来了，可当他来到即将与妹妹一起居住的新居，却相继出现了五个妹妹！经过妹妹们的解说，主人公才明白原来是因为某个事故导致别的次元的"哥哥"不知道消失到哪去了，各位妹妹为了寻找哥哥而来到了这个次元。而她们的哥哥又因为特别的原因与这个次元的主人公融合成了同一个人物。与此同时，主人公四周开始出现时空的裂缝，整个空间都面临着毁灭的危机……

成为次元融合的"特异点"的主人公能与来自不同世界的"妹妹"们能够顺利解决这超大规模的难题吗？



妹尾 睦土美
Senoo Mudumi
CV：藤森ゆき奈
分类：正常世界妹

主人公幼年分别的妹妹，本应该和主人公重新开始在一起生活，却因为突然的异变打破美梦。性格温柔老实，心地善良，同时又很开朗积极的少女。很会照顾人，家务万能，料理高手，为了能向哥哥展现手艺而一直在努力。相比其他来自异次元的"怪人"妹妹们，她的个性略显平凡，不过传统也是她的魅力之一。在与其他妹妹交流是总是被卷入各种麻烦，属于受累不讨好的善人。







妹尾 凛火
Senno Rinka
CV: 有栖川みや美
分类：魔法使妹

来自剑与魔法的幻想世界的妹妹，职业是魔法使。性格内向胆小，非常老实，能刺激别人保护欲，不过作为魔法的能力倒是真格的。来到主人公的身边后由于其他妹妹性格都比较强势而显得不太起眼，虽然能够正确地解答各种关键难题，却因为怯懦的性格而不被重视，看了就让人着急。身边随时跟着一只名叫ココロ小妖精——这只妖精作为Omake内容也可以推倒，至于方法请自行想象或者亲自体验……





妹尾 霞空
Senoo Kasumi
CV: 来海ぼたん
分类：超能残念妹

从能够使用超能力的世界而来的妹妹，会使用强大的超能力，据说甚至能够让地球逆向运转，只不过她嫌太麻烦而不愿意这么做。金发双辫，性格略带傲娇气质，实际上却是本作头号卖蠢角色。经常与其他妹妹串通起来搞各种奇怪的事，而且一直不肯悔改。由于她所在的次元与这边的世界的差距仅仅只是有没有超能力，因此她起初不肯相信现实，也不承认主人公的存在。



妹尾 千风悠
Senoo Chihuyu
CV：成濑未亚
分类：宇宙人造妹

来自宇宙的妹妹。是由“宇宙意志”利用主人公和各位妹妹的基因，以“妹妹”的身份创造出来的人造人——哦，人造妹。她诞生的目的就是解决这偶然发生的次元裂缝。很难定义算不算真正的妹妹，但对作为哥哥的主人公也怀有相当的感情。性格看起冷静但实际上喜欢看热闹和开玩笑，也常常担任装傻等别人来吐槽，在故事中主要担任说明役。

或许是品牌价值被高价发掘，2012年前后，XERO将旗下しろんとソフト以及旗下版权完整转让给了另一家工口游戏大厂——Purple software的东家Clear Blue Communications，但しろんとソフト的核心成员却依然留在了XERO。也是在2012年下半年，海原和鲤川等几人重新集合起来，设立了一个名为まかろんソフト的品牌，并同时公布其处女作，同时也是妹系列的第三部作品『妹スパイラル』。或许是因为公司内部情况尚未稳定，工作安排比较混乱，该作最初定于2013年2月发售，却经过漫长的延期才在大半年过去之后的9月底上市。当然，说到混乱，或许玩家们包括读者们，更在意的还是上文这看起来非常“混乱”的故事背景吧。

有人表示读个三遍才能搞明白究竟世界观是什么个情况，而且明白归明白，能不能接受又是另外一回事，不少玩家甚至是妹控也表示“世界观太胡来”……不过，恰恰正是这种胡乱才给妹控们带来了前所未有的“兄妹关系”。

首先，我们需要明确，作品中登场的男主

妹スパイラル

角以及各位女主角分别是来自不同的次元，他们各自拥有不同的妹妹或哥哥，换句话说，他们起初并不能算是真正的兄妹。在见到各位妹妹之前，主人公虽然常常在梦中体验到别的次元的自己与妹妹们的生活，但这群妹妹突然出现在面前则又与陌生人无异，就算能够理解彼此是“兄妹”，但在感情上却未必能立刻接受；由于不同世界的哥哥与主人公融合，那么对与妹妹们来说，主人公又的确是她们的哥哥——就好像失去记忆的哥哥也是依然是哥哥一样，因此妹妹们在于主人公交流时不得不面对主人公与“真正哥哥”的“误差”。对于妹妹来说，其他“妹妹”都是原本的世界中不存在的，但是立足于这一个新居里，她们也不得不临时组成了一个“拟态家庭”，以回到自己的世界为目标生活着。

尽管讲得挺严肃，不过整体作品的风格实际上与前两作差别不大，依旧是以轻快搞笑的节奏描述兄妹之间的故事。由于除了原本存在的妹妹睦土美之外，各位妹妹分别是来自魔法世界，宇宙世界，高科技世界等等超现实的次元，各种夸张的卖萌卖呆卖蠢有增无减。相对于前两作随时随地都能啪啪啪的无节操展开，本作中前期倒是相对节制，没有太过分乱来，但两位写手却将『みここ』那无厘头的设定搬了过来：兄妹你们必须啪啪啪用爱的力量才能打破这次元的裂缝回到原来的世界哦！这拔作般的设定的确让不少认真看故事的玩家表示智商受到侮辱，不过这“连工口也要当做搞笑来写”的气魄从另一个角度来看也的确是本作的魅力之一。其实抛开这扯淡的设定，本作的故事还是非常“纯爱”的。

作品的中前期，妹妹们在一种矛盾的心态中与似曾相识的“哥哥”发展成为“恋人”关系。

妹尾 水那

Senoo Mina

CV：远野そよぎ

分类：未来妹

来自比现代的科学水平发达数倍的世界的少女，是所有妹妹最年长的一个。总的来说也有年长者的矜持，多数情况下很冷静沉着，常常负责控制大局和发号施令。不过也可以看得出她有逞强的成分，对哥哥的占有欲也并不低，所以对主人公来说她依然是个“妹妹”。喜欢使用各种未来科学的秘密道具解决问题，但偶尔也会引发骚乱。





而到了剧情后半，她们则又从与“哥哥”的甜蜜交往中找回了属于自己的“妹妹”这一定位，筑建起全新的“兄妹”关系。

其中比较典型的就是来自超能力世界的妹妹，霞空路线。霞空是唯一一个从一开始就明言自己喜欢“原本世界的哥哥”而对主人公表示不满的妹妹。当然，作为兄妹不认同，但成为情侣还是可以的，所以在得知必须与主人公成为恋人，积蓄爱之力量（汗）才能拯救世界后，她起初也坚决不同意，在半强迫下才开始于主人公交往。不过随着交往地深入，霞空从这个陌生的哥哥身上找到了与自己哥哥共通的部分，并渐渐接受了主人公的存在。不过，脑子不太好使的她仍然不肯口头承认，即便乖乖投入主人公的怀抱，依然坚持着“我喜欢的是哥哥不是你”的论调，让人不得不称赞她傲娇得足够敬业。当然，她也曾吐露心声：因为害羞，因为不坦率，因为孩子气，在以前的世界她是没办法向哥哥表白的。的确，正是因为来到这个奇怪的次元，因为主人公不是以前的哥哥，兄妹才以全新的形式获得幸福。



本作进入个人线后，基本采用的是主人公走近来自其他世界的妹妹，通过妹妹所在次元的话题展开剧情这样的流程，唯一比较特殊的路线便是睦土美线。由于她是主人公所在次元里原本就存在的妹妹，没有异世界捏他，相互关系也不需要重新确认，于是两人很快就开始卿卿我我突入イチャラブ。虽然睦土美毫无疑问是五个妹妹里最正常也最良心的，乱糟糟的新居也都是她在负责管理，还常常在各种场合为妹妹之间的争吵打圆场，看起来她应该是最希望大家一起和平生活在一起的……但实际上，我们在这条路线里看到的却是来自其他世界的妹妹陆续地回到了她们自己的世界。这无疑是因为她内心真正希望的还是与哥哥两个人在一起生活，而这被她隐藏起来的感情，便是在看似更加平凡的日常中一点点表现出来的。



另外有趣的是，由于前作中玩家们选了一个妹妹，其他妹妹就无法成为恋人，尽管单纯作为妹妹也有她们的幸福，但不少妹控们则贪心的表示希望所有妹妹都能得到最棒的幸福（好吧，虽然前作也的确存在 Omake 般的后宫结局但请先大家无视吧……），于是在本作里，海原和鲤川这俩妹控达人在结局又通过对“平行世界”进行了“胡乱运用”实现了玩家们希望的天堂：事件解决，主人公与自己选择的妹妹回到了妹妹原本所在的次元，过上了幸福的生活……这里需要注意的是，别的次元的哥哥并没有消失，而是保留了游戏中的共有记忆与妹妹们回到了各自的次元，玩家看到的结局其中一个次元而已，这样一来所有妹妹都得到了幸福……这样的处理的确非常“混乱”和“都合主义”，但对于希望妹妹都幸福的妹控们，相比现在流行的后宫路线、循环结局、或者是 True end 大团圆结局，这特别的结局你们不觉得有一种奇怪的说服力吗？（笑



Epilogue

坦白地说，“妹”系列至今的三部作品其一般评价很难说得上好，就拿 erogame 批评空间来说，三作中央值都在 70 分上下，用常规标准来评判仅仅是“不过不失”的水准。

但是正如笔者在文中介绍的那样，这三部游戏全都是献给狂热妹控们的专家级作品，搞不好还可以当做判断一个人是不是真·妹控的测验。

如果你喜欢妹妹，只要有妹就萌得起来，又对各种胡闹的设定和展开没有抵触，那么拥有独特风格、对兄妹关系的描写刻画十分执着的本系列，绝对值得一试；但如果不是，那么各位读者在看了本文后知道有这样奇葩的作品，乐一乐就足矣，切记不要因为好奇去亲自踩雷哦！（认真▲



《幻想战线》
东方project"战"主题合同插画本
绘师阵
Archlich DomotoLain Favilia LLC MadYY
MIA RAN HUG Sola7764 NEKO VIMA
DanteWontDie TID MKIIIIIX 风力懒
噶哦 谜肘 凉汤圆 竜崎いち 哞叽
碳氟化钾 木子SYOKO 铁乌鸦
海猫络合物 圈外 玥夜
全彩60P
既刊
原创铠甲少女设定本
《代号：女武神》
上海CP13首发
CODE VALKYRJA
新刊
绘师阵
Archlich Cotta Evan杨 Geister Madyy MKIIIIII
Mzt Ran Saberiii Skade Soul Sola7764
TID 叉鸡饭 风力懒 废铁 根号 海猫络合物
凰皇 究金 龙崎いち 木子翔 木shiyo
七目瞳 碳氟化钾 铁乌鸦 夏季 稀唆
CAUTION!!!
通贩地址：xijianhedan.taobao.com
隙间核弹
微博地址：weibo.com/u/2027913933
东方CUNDAM化计划
36P全彩同人志
上海CP13首发
Illustrator: Nanaya777
新刊
幻想乡 机动兵器操作指南
MX-004 FA-010-A GP02A AMX-011 AMX-004G MBF-P02
風 慧 妖
空 紫
日進斗金
奉納
東方朧聞録
新刊
东方project主题明信片
上海CP13首发
Illustrator:Saru

SEASON

四季

◆ YEAR 2014 CALENDAR ◆

《SEASON・四季》

印象挂历

【出品】幻梦镜像

【主催】苏克，无想姬命

【绘师】罪音咩咩、星星翔、November星、

树荫之思、Grandia冰、汐零

【美术】苏克 ，无想姬命

【首发】上海CP13

【新浪微博】http://weibo.com/01evolution

【天窗】http://doujin.bgm.tv/subject/19329

淘宝链接





Neko Neko の手机恋

猫猫主題亞克力雙面手机挂鏈

羽毛球の猫猫
我才不會輸給乃吶~！



釣魚の猫猫
等待食物的過程真辛苦



蛋蛋の猫猫
人家才不會告訴乃在做甚麼



織圍巾の猫猫
織條圍巾送給乃~



拍照の猫猫
讓我來照乃的顏藝



淘寶鏈接



Illustration By Neko
Design By Suke





当兵器遇上萌属性，会诞生出一个怎样的美妙世界呢？军备战史二次元化！
萌氏防务
2013冬季号
二次元狂热荣誉出品
128P全彩铜版纸+1DVD+赠品
光盘定价49.8元
封面故事
黑暗王朝
与他的「永恒之枪」
已上市
4GDVD光盘
4开华丽海报
镇守府通信开通
提督们，打造属于自己的舰娘舰队吧！
军备科普
美少女"戏说"军服
拯救大兵瑞恩·越南战争篇
知道啥叫听音器吗？
美军现役机枪/霰弹枪巡礼
战史回顾
泰囧！泰国人还会打仗？
斯大林格勒战役的三个侧面
你所不知道的：
里宾特洛甫大公子的浴血奋战
占我岛礁，扰我军演，号称亚洲第一
日本海上自卫队实力究竟如何？
库尔斯克大会战七十周年
人类历史上规模空前的坦克大决战二次元化详解！
请向贩售店家索取
独家赠送《使命召唤 现代战争》系列
141特殊部队战术腰带
锌合金扣头加高质量编织



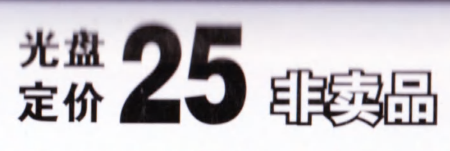
空之境界
the Garden of sinners
全画集
从Web连载时期开始直到现在为止
『空之境界』诞生15年间
武内崇所有原画全部收录
"高精细×全彩印刷"
继『伽蓝幻梦』之后
『空之境界』粉丝不可多得的收藏精品
2013年12月，全国上市
定价：49.8元
二次元狂热出品

二次元狂热 Two Dimensions Mania

2013 ジュウイチガツ. 61

二次元狂热工作室制作
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
东方梦花旅3



光盘定价 25 非卖品